Mundo Spectrum

LOS MEJORES LISTADOS PARA TU MICRO

EDITA 

AÑO II - N.º 5 MARZO

PVP 200 Pts. IVA Incl.

LISTADOS

COMBAT SCHOOL

RAMPAGE

STAR PILOT

PVP CANARIAS 200 Pts.

LA LOCURA DE ERBE

ANTE la oferta que presenta ERBE para el mes de marzo, consistente en regalar cualquiera de los títulos de su catálogo en el momento de la compra de otro de sus juegos de 875 ptas. ha habido una contestación por parte de los minoristas, que se sienten perjudicados por la medida. MUNDO SPECTRUM en esta ocasión ha querido hacerse eco de estas opiniones y para ello refleja sus comentarios en la siguiente entrevista realizada a Enrique Borrás, propietario de Master Games, empresa que comercializa todo tipo de cintas de software.

QUÉ repercusión tiene para los detallistas la modificación de precios ofrecida por Erbe?

Supone para los pequeños distribuidores, una creación de stocks tan grande o mayor de la ya existente en la actualidad, sin ningún beneficio para nosotros pero sí para la productora. En teoría es una renovación de stocks que no es tal, realmente es un cambio de producto ante el que tenemos la obligación comercial de regalar otro ya pagado anteriormente a coste habitual del mercado y que no hemos vendido, para que se renueve por otro producto más barato que es el que se ofrece como oferta.

Una vez pasado este momento, y dado la relativa antigüedad de los títulos que componen nuestros stocks y la promoción de la oferta, estos juegos ya no se venderán, de hecho no tendrán salida posible por haber copado la venta del producto a base de esta oportunidad, así, cintas que antes eran novedades, se convertirán en cintas de saldo.

ESTA promoción recuerda a la bajada de precios de marzo del 87. Cómo recuerdas las consecuencias de aquellas medidas?

Existía un stock de cintas con precio bastante más elevado que el de venta y que había que amortizar y Erbe no se hizo cargo de ningún coste, aunque necesitaba recuperar ventas. Con la comercialización de los nuevos precios, no sólo no perdía dinero, sino que empezaba a ganar.

PERO gracias a aquella medida se vendieron muchas más cintas a costa de los detallistas. Crees que Erbe debería pensar en compensaros ante estas variaciones?

Creo que cualquier empresa del mercado que varíe sus precios o sus condiciones de comercialización, debería compensarnos, como han hecho otras empresas de software.

MUNDO SPECTRUM NO PRETENDE, AL DIVULGAR ESTA ENTREVISTA, CENSURAR LA OFERTA LANZADA POR ERBE, SINO SIMPLEMENTE DAR A CONOCER LA MANERA DE PENSAR DE LOS MINORISTAS DE ESTE MERCADO, QUE SIN DUDA CONSTITUYEN UN IMPORTANTE SECTOR DENTRO DEL MUNDILLO INFORMÁTICO.

EDITORIAL



Director:
Angel Herrero Fernández
Director Técnico
Luis Sanguino
Coordinador Editorial y Diseño:
Marta Cubas
Software:
Angel García
Secretaria Redacción:
Merceder Matons
Ilustraciones:
M. A. Borreguero
Redacción técnica:
Luis J. García
Antonio Pérez
Colaboradores:
A. Gustavo Chico
Andrés M. García
Jaime Cifuentes
F. Javier Paz
J.J. Losas
Antonio García

Mundo SPECTRUM es una publicación del Grupo Editorial SYGRAN, S.A.
Polig. Ind. Valdonaire.
C/ Apolonio Hernández
HUMANES (Madrid)
Director Adjunto:
Andrés Franco

Publicidad y suscripciones:
GENESIS
Tomás López, 3-6.º
28009 Madrid
Tel. 401 77 54

Fotocomposición:
FERMAR, S.A.
Imprime:
COIMOF
C/ Campanar, 4
Madrid
Depósito Legal:
M-31674-1987

País de inventores, descubridores y aventureros no teníamos, porqué ser menos en un campo que incluye estas tres cualidades, de hecho nos ha costado unos años el ponernos en marcha y a la altura de otros países, pero una vez que hemos conseguido arrancar el motor podemos decir que la informática española está a la altura de las circunstancias, así es y las generaciones más jóvenes están descubriendo, inventando y aventurándose en programas y juegos verdaderamente originales.

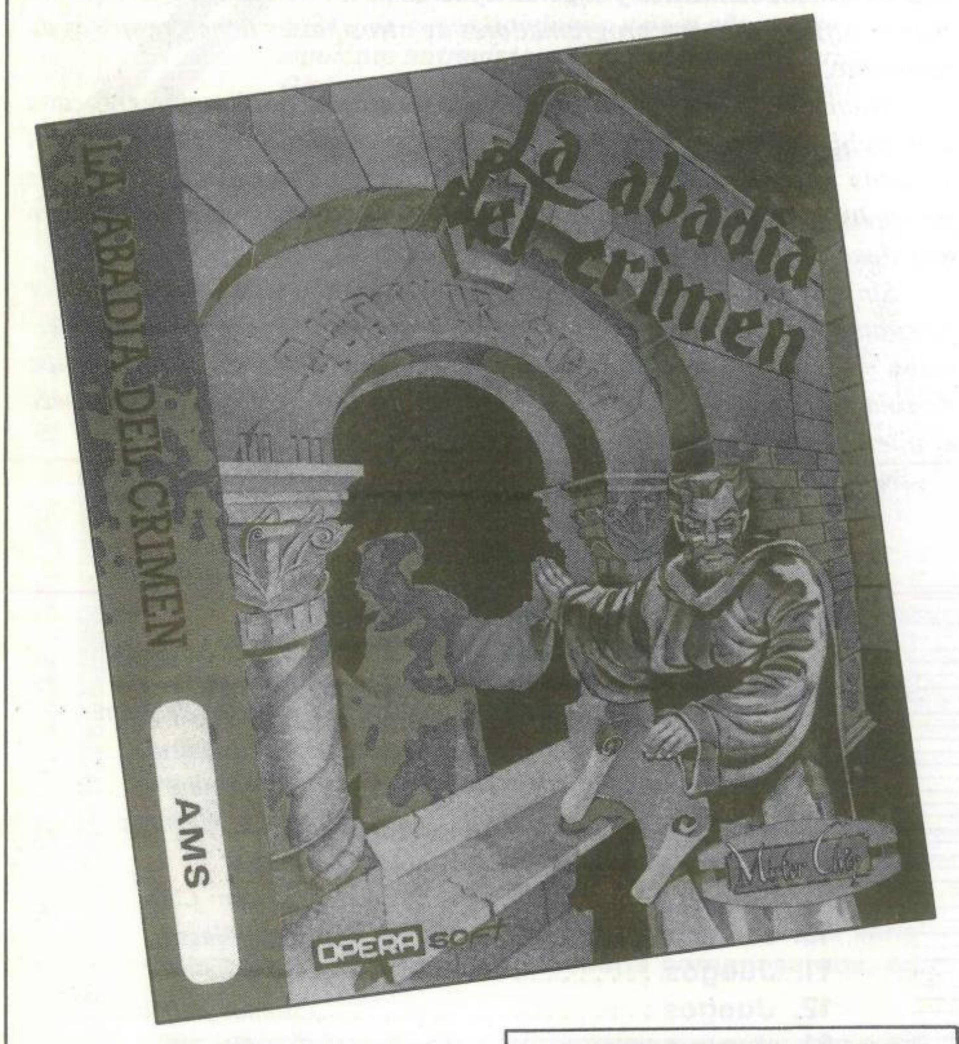
Pese a todo seguimos chocando con las sempiternas barrera, la falta de herramientas de información y de apoyos hacen que el reconocido ingenio y capacidad latinas para la programación, tengan nuevamente que luchar contra los elementos y superar a fuerza de un derroche de tesón y sacrificio dificultades que programadores de otros países tienen resueltas de antemano.

Mundo SPECTRUM ha sido tildada de ser una publicación enfocada a un público poco iniciado en el campo de programación, y en efecto así es, dado que pensamos que el único medio para que existan verdaderos especialistas en un futuro, es fomentar a aquellos que todavía no saben pero que tienen interés por aprender.

Sin embargo el equipo de redacción de nuestra revista, compuesto por programadores expertos que han realizado numerosos programas comerciales se pone a disposición de todos aquellos que deseeis cualquier tipo de colaboración con nosotros o con programadores de toda España para el intercambio de rutinas, herramientas, etc.

EN ESTE NUMERO





Por fin llega la Abadia, uno de los primeros programas tridimensionales españoles, y a su vez el mejor de todos, tanto de programas extranjeros, como nacionales. Es el cuidado gráfico de las estancias, de los personajes, de los mínimos detalles que en el juego aparecen, lo que le convierte en una verdadera creación sotweriana como nunca se ha visto. Y razón de ello, es que se han utilizado las 128k de memoria por completo, por lo que los sufridos usuarios de 48k no podrán probar tal manjar.

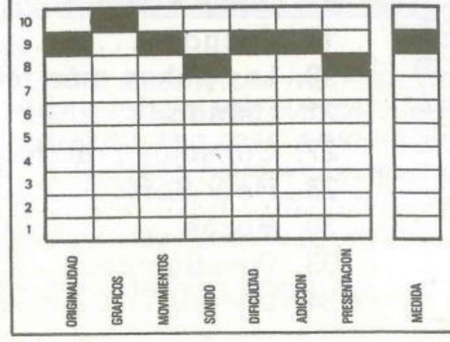
Por supuesto, las vamos a tener muy crudas con la tal Abadía, ya que la dificultad de este juego alcanza cotas insospechadas; pensar acabarlo en un día es cosa de locos, por lo que deberemos plantearnos una buena estrategia a seguir. También podemos hacer una grabación de situaciones, pulsando SYMBOL SHIFT y una de las teclas del 1-9. Para cargar pulsaremos a su vez SIMB+IMTRO Y podremos:

S	Grabar
L	Cargar
M	Anular

Y que más decirte de la Abadía del Crimen que ya no sepas; es un juego magnífico, con unos gráficos soberbios, una dificultad escesiva, un monton de pantallas con gran realidad y calidad gráfica.

La diversión está servida, los asesinatos no han hecho más que empezar.

OPERA SOFT - SPECTRUM 128K
FORMATO: CINTA
PRECIO:



Luis Jorge García

KNIGHTMARE



ACTIVISION
DISTRIBUIDO: PROEIN S.A.
FORMATO: CASSETE
PRECIO: 875 PTAS.

Bienvenido al juego...

"Es la hora sin tiempo; es el tiempo sin mente; es el juego sin tiempo y el juego que retará a tu mente.

Bienvenidos, buscadores de ilusión, al castillo de la confusión.

Me llaman Treguard, Señor de las Mazmorras.

Es la hora de iniciar tu búsqueda en las oscuras salas del castillo de Damonia, combatiendo los demonios que se arrastran y en los abismos alimentan su terror. Haz conjuros si los crees necesarios para obtener tu libertad.

¡Atención!, ¡Atención! Te vigilaré y de vez en cuando, una pista te daré.

Hay oráculos buenos y malvados; uno se llama Runius y el otro Buggane. Consúltales y consejos te darán sobre las cosas que te sorprenderán.

Pero la pesadilla es tuya: ganar, perder... o morir.

Aquí no hay nada real y probablemente todo sea ilusión. De manera que sigue diciendo: "Es sólo un juego... ¿o no?"

TU MISION

Estás en algún punto del tiempo, en una tierra en que los extranjeros no son bienvenidos. Sobrevivir es tu deber y el conocimiento tu objetivo. Busca en las mazmorras y estancias del castillo de Damonia aquellos objetos que te puedan servir para librarte de las garras de la oscura mansión y sus siniestros habitantes.

Tu fuerza vital se representa como una vela al lado de la página, que se irá consumiendo según pase el tiempo y según los golpes que te propinen los guardianes de Damonia.

Cada página del libro representa algún lugar del castillo, el cual toma vida cuando penetras en él. El señor de las mazmorras y los oráculos observan las acciones de los caballeros, debido a lo cuál aparecen de vez en cuando haciendo ciertos comentarios.

LOS PODERES DEL CABALLERO

El caballero puede combatir con sus enemigos y realizar conjuros HECHIZANDO.

ORIGINALIDAD	GRAFICOS	MOVIMIENTOS	SONIDO	DIFICULTAD	ADICCION	PRESENTACION	MEDIDA
8	7	7	7	9	7	6	7



Seleccionando la palabra SPELL y a continuación el nombre del hechizo, lograrás realizar un conjuro. Ten en cuenta que para realizar un conjuro, primero deberás haberlo encontrado.

El tipo de conjuros que podemos encontrar es:

— Anvil (Yunque). Con este conjuro lograremos estrellar todos los diablos de la pantalla contra el suelo.

— Caspar (Materializa). Materializa la llave que te permitirá abrir ciertas puertas del castillo.

— Alchemy (Alquimia). Convierte a algunos personajes en esferas de oro mazizo, la mayoría pueden ser recogidas por el caballero como tesoro.

— Ice (Hielo). Una nube cargada de lluvia mágica congelará todo. Tan pronto como la nube se evapore, todo volverá a ser como antes.

— Toad (sapo). Convierte a tus enemigos en sapos.

— Meta morph (Metaformo). Convierte los personajes en otros distintos.

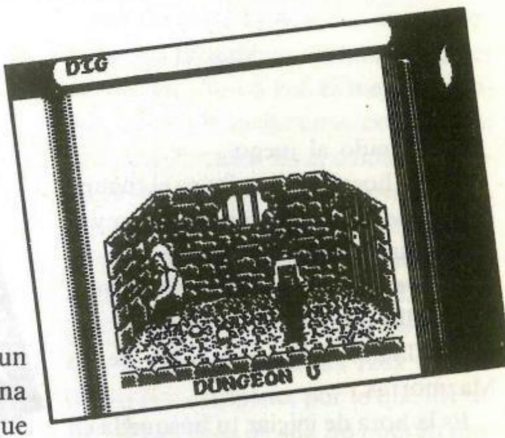
COMBATIENDO

Para luchar necesitarás encontrar un arma, por ejemplo una espada, una vez la consigas no tendrás más que acercarte a tu enemigo y combatir pulsando repetidas veces el botón de disparo.

* * *

Nada más que decir de Knightmare, que es un gran juego, con una gran calidad gráfica y que nos mantendrá pegados al ordenador días y días hasta conseguir acabarlo.

Es de agradecer el pequeño diccionario que PROEIN S.A., incluye junto con las instrucciones, pudiendo de esta forma entender fácilmente cualquier texto en inglés que aparezca en pantalla; así como frases hechas.



L. J. GARCIA

"2 X 1"

DOS POR UNO

DINAMIC
FORMATO: DISCO
PRECIO: 2.500 Pts.: Phantis - Freddy Hardest
2.250 Pts. –Don Quijote -Megacorp

Tras la aparición del + 3, las casas distribuidoras están lanzando recopilaciones de los mejores programas aparecidos hasta estos momentos.

Dinamic se ha puesto en marcha y nos ofrece cuatro de sus mejores programas.

En una carpeta nos encontramos con la prima de Sabrina y su playboy, o sea Phantis y Freddy Hardest.

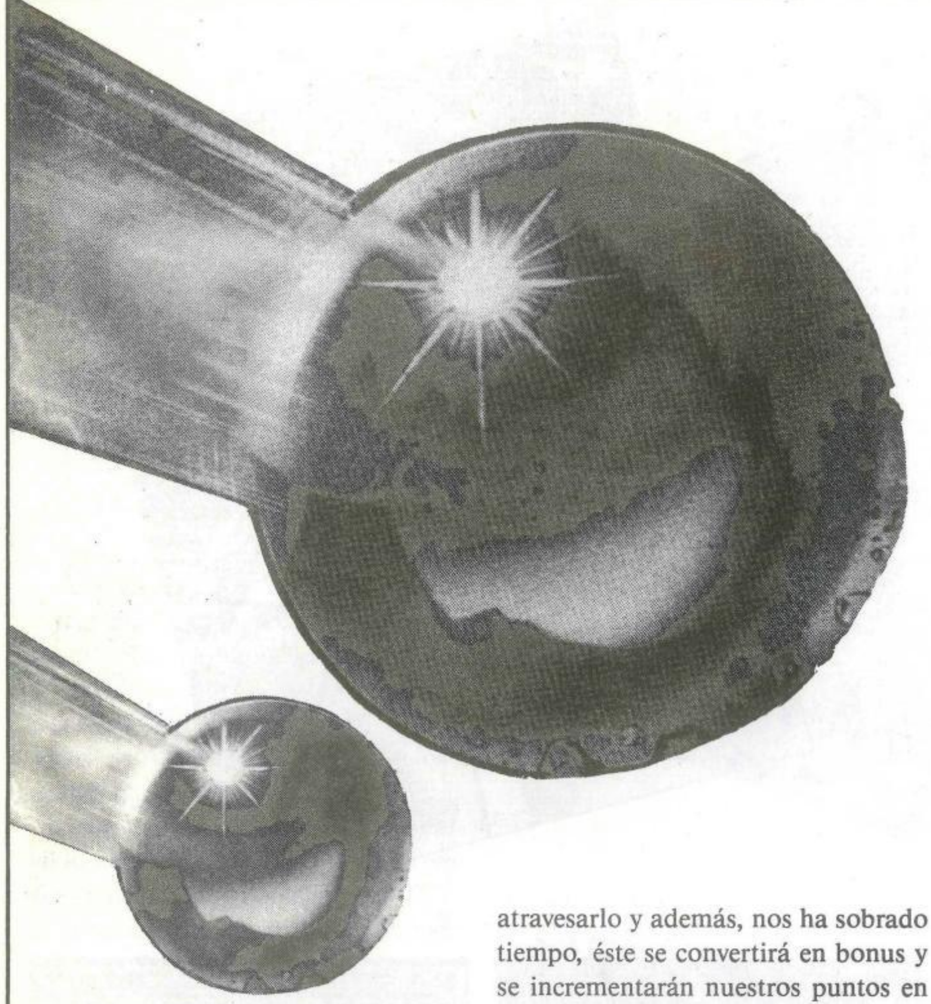
En la segunda carpeta nos encontramos los mejores programas conversacionales que se han hecho en España. Don Quijote y Megacorp.

Por cierto, nosotros creemos que el programador ha debido ver o leer el libro titulado La clave está en Rebeca, ya que como dice en el texto, la clave de acceso es "Rebeca".

Antonio Pérez

MARBLE MADNESS

SPECTRUM 48 Y 128K
FORMATO: CINTA

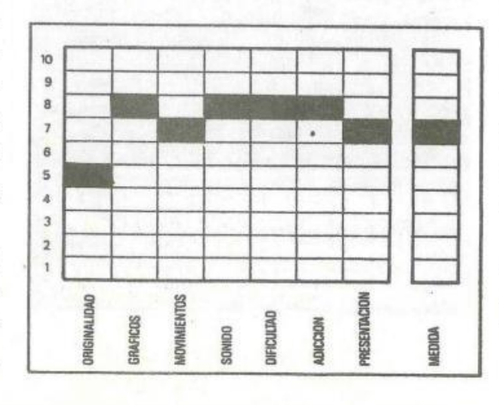


Marble Madness, es uno de esos típicos juegos, en los que manejas una bolita sobre un plano tridimensional. Tu misión es ir avanzando por dicho plano desafiando la inercia de la bola, consiguiendo así desplazarte hasta el lado de menor pendiente.

El tiempo es un punto en contra, tus peores enemigos, las bolas, negras, intentarán desviarte de tu ruta o arrojarte al vacío, logrando así que pierdas el poco tiempo que te queda, para cumplir tu misión. También tendrás en contra, los grandes vacíos que hay en dicho plano y a sus lados, por los que en cualquier descuido caeremos por ellos, (Perdiendo el consiguiente tiempo).

Nuestro objetivo será recoger todos los puntos posibles que estén en el plano y lograr atravesarlo en el menor tiempo posible. Si hemos conseguido atravesarlo y además, nos ha sobrado tiempo, éste se convertirá en bonus y se incrementarán nuestros puntos en relación al tiempo sobrante.

Quizá Marble Madness no sea un juego demasiado original, (para los tiempos que corren), pero su calidad gráfica y dificultad, proporcionan ciertas dosis de adicción que nos atará al ordenador durante meses y meses. Y decimos meses, porque Marble Madness, incorpora un diseñador gráfico, con el cual podremos diseñar nuestras propias pantallas y convertir así el juego en otro diferente.



EL DISEÑADOR

Dicho diseñador, (como ya contábamos), ofrece la posibilidad de realizar nuestras propias pantallas, variando así la dificultad a nuestro gusto; dichos bloques tienen diferentes formas y características para que podamos formar nuestros mapas y darles la dificultad que queramos. Podremos elegir también el número de enemigos por pantalla, su colocación y así mismo la colocación de los puntos y el valor de éstos.

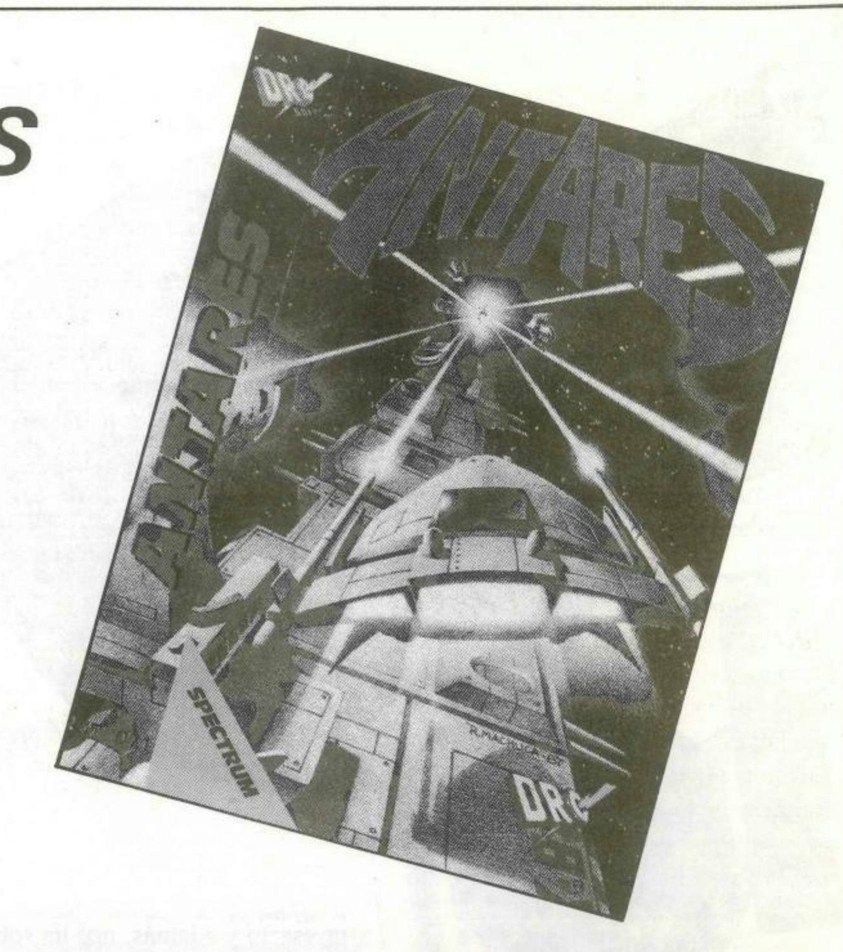
TRUCOS

Si nada más empezar el juego, no hacemos nada, no tocamos ninguna tecla, en la mayoría de los casos, la bola avanzará sola, pasando por su cuenta las tres primera pantallas. Pero, ¡cuidado!, la cuarta no la pasará nunca, tendrás que hacerlo tú con paciencia y habilidad. Y si no lo consigues, ya sabes, el diseñador puede resolver tus problemas.

TIEMPO INFINITO: POKE 59727,24

L. J. GARCIA

ANTARES



DRO SOFT
FORMATO: CINTA
PRECIO: 699 PTAS.

Todos aquellos que tengan además de un MSX un Spectrum, conocerán el famoso URIDIUM que tantos éxitos ha cosechado para todas las versiones. Antares es un programa muy parecido que combina todos los elementos que utiliza cualquier juego de máquinas de calle.

Cabe reseñar que este programa ha sido realizado íntegramente en España y más concretamente en Madrid por los programadores de DRO SOFT. Tal vez a este juego le falte algún detalle que puede hacerle más entretenido, ya que el SCROLL de pantalla no está demasiado conseguido.

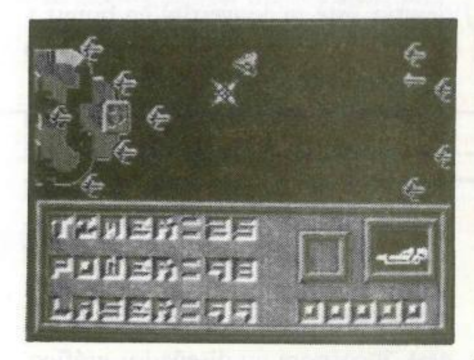
El juego consiste en el manejo de una nave que deberá intentar destruir a todos los enemigos y pasar de niveles, el juego está dividido en distintas fases cada una más difícil que la anterior.

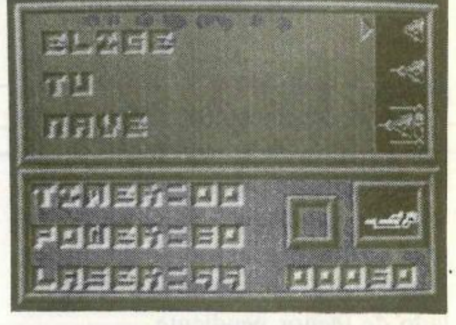
PUNTOS A FAVOR:

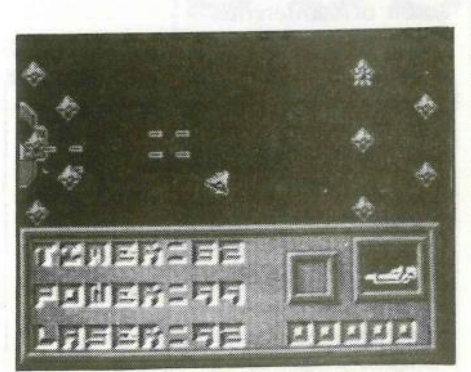
—Juego tipo al de las máquinas de calle, con el aliciente de un decorado en continuo movimiento.
—Gráficos no muy buenos pero muy acorde con el tipo de juego.

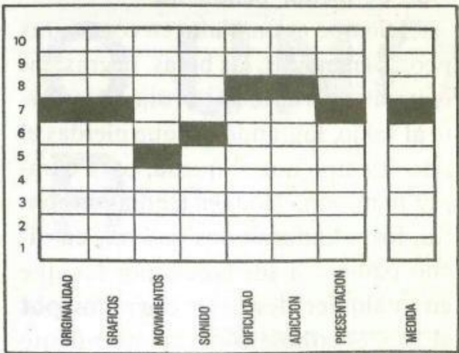
PUNTOS EN CONTRA:

—Scroll no lineal.
—Lentitud de maniobra con la nave.
—Para fiabilidad en cuanto al disparo de la nave.



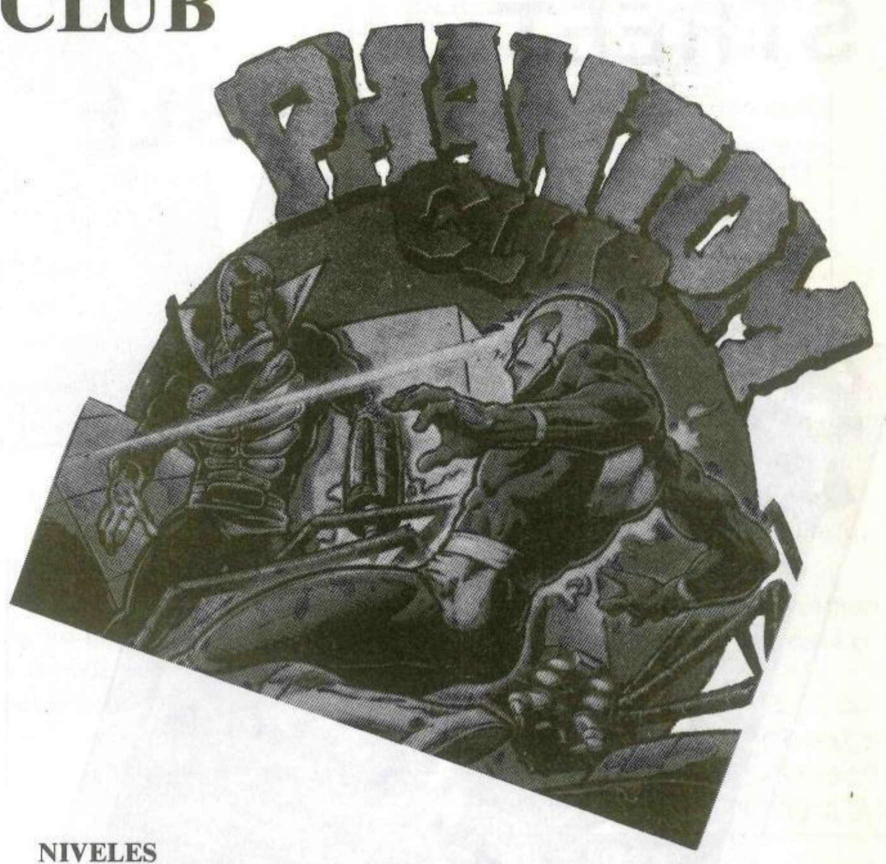






FRANCISCO J. PAZ

PHANTOM CLUB



ERBE
FORMATO: CINTA
P.V.P.: 875 PTAS.
TIPO: VIDEO AVENTURA

El *Phantom Club* es una reunión de superhéroes que poseen la mar de poderes estraños y mortíferos. Su trabajo era cuidar de los demás, pero un buen día Ovelor (el Gran Jefe) se convirtió en mala persona. Poco a poco convenció a la mayoría para que le siguieran. Pero a ti todavía no te ha podido convencer y decides luchar con todos tus ex compañeros.

Al comenzar a jugar tu rango es el mínimo. Debes ir subiendo de rango y cuando consigas el máximo podrás intentar derrotar a Overlod.

El juego contiene más de 550 pantallas tridimensionales, en cada una de ellas podemos encontrarnos con nuestros ex compañeros de aventuras.

Cuando te aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla una cabeza de águila, deberás destruir a algún personaje que se encuentre en ella. Sin embargo, si aparece un rayo no podrás salir de la pantalla hasta que pase un cierto tiempo.

Te vamos a dar unas sugerencias que te van a venir al pelo:

—Ojo con trampas en las habitaciones fáciles.

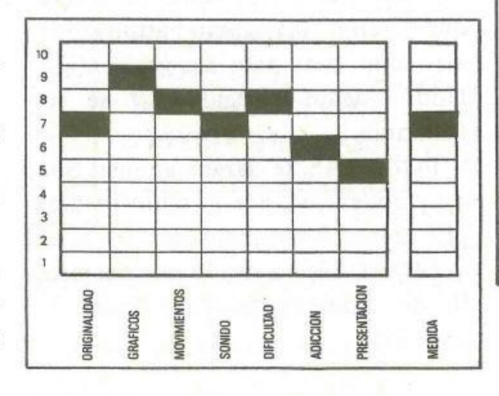
—Es esencial tomar nota de dónde se encuentra las misisones.

—Perfecciónate en tus saltos y aprende a usar tus poderes.

—Ten cuidado con el hombre araña, ya que si le matas se convertirá en araña y te perseguirá por toda la habitación.

NIVELES

1. ZELATOR
2. TEORICUS
3. PRACTICUS
4. PHILOSOPHUS
5. ADEPTUS MINOR
6. ADEPTUS MAJOR
7. ADEPTUS EXTEMPUS
8. MAGISTER TEMPLI
9. MAGUS
10. ISPSISIMUS



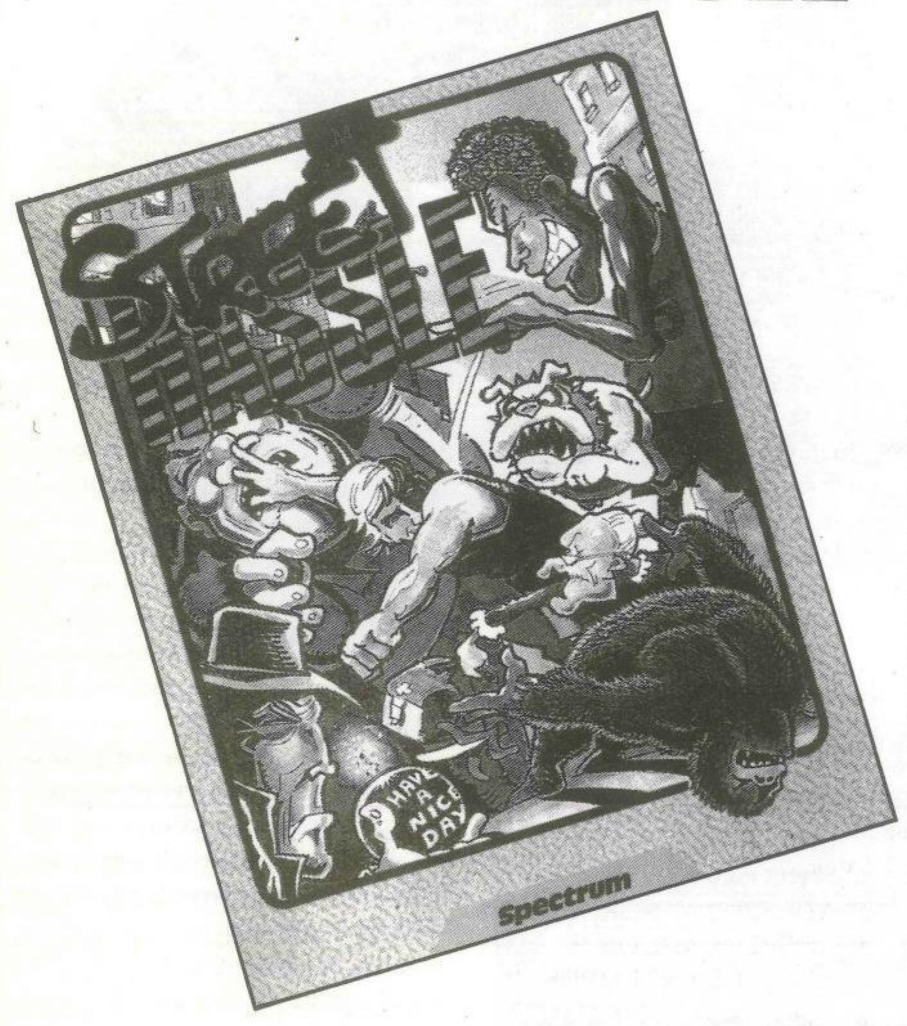
De todas formas por si te resulta difícil acabar este juego te ponemos el cargador. Tecléalo y sálvalo con GO TO 110. Una vez hecho ésto pulsa RUN y sigue las instrucciones que te pone en la pantalla.

```
  10 REM Cargador PHANTOM CLUB
  20 REM    Por ANTONIO PEREZ
  30 REM     MUNDO SPECTRUM
  40 REM         1988
  50 POKE 23658,8: PRINT FLASH 1
;"PARA EL CASSETE...............
..": PAUSE 100: CLEAR 24999: LET
 VI=194: LET N=5
  60 INPUT "Quieres vidas infini
tas (S/N):";r$: IF r$="N" THEN L
ET VI=0: GO TO 70
  65 GO TO 80
  70 INPUT "Numero de vidas (1-2
55)";N: IF N<0 OR n>255 THEN GO
TO 70
  80 FOR i=23296 TO 23308: READ
DA: POKE i,DA: NEXT i
  90 CLS : PRINT FLASH 1;"INSERT"
A CINTA ORIGINAL.........";: LOA
D ""SCREEN$ : LOAD ""CODE : RAND
OMIZE USR 23296
 100 DATA 62,0,50,80,VI,62,N,50,
40,224,195,168,97
 110 SAVE "CARPHAN" LINE 10
```

ANTONIO PEREZ

STREET HASSLE

FORMATO: CINTA
875 PTAS.
DRO



Seguramente más de una vez te has sentido violento, con ganas de sacudir al primero que se te ponga por medio. Con Street Hassle no tendrás ese problema, al contrario, todo el mundo intentará sacudirte y tu misión claramente será, sacudir para no ser sacudido.

Eres el último prototipo de hombre ultracachas, creado para acabar con todo lo que aparentemente es bueno y, por lo tanto deberás andarte con cuidado ante:

MOTORISTA, te arrollará con su moto último modelo.

ANCIANITAS, no dudarán en tirar del paragüas para abrirte la cabeza, por lo tanto, ábresela tú primero.

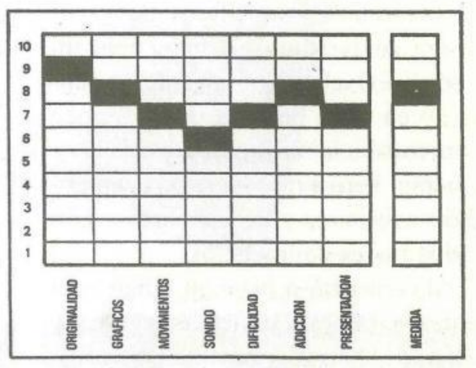
ANCIANOS, no te fíes por su apariencia de buena persona, no son lo que parecen. Te pegarán bastonazos y arrojarán latas para acabar contigo. Unos buenos puñetazos y se reformarán.

POLICIAS, te darán capones. Son muy poderosos, por lo tanto tendrás que golpearlos varias veces.

GORILAS, no son lo que parecen, de dos sopapos te los quitarás de enmedio.

GORDOS, tienen pinta de buena persona y todo, pero fíate y te matarán a barrigazos. Tienen mucha energía.

Y otros personajes de características similares a los anteriores.



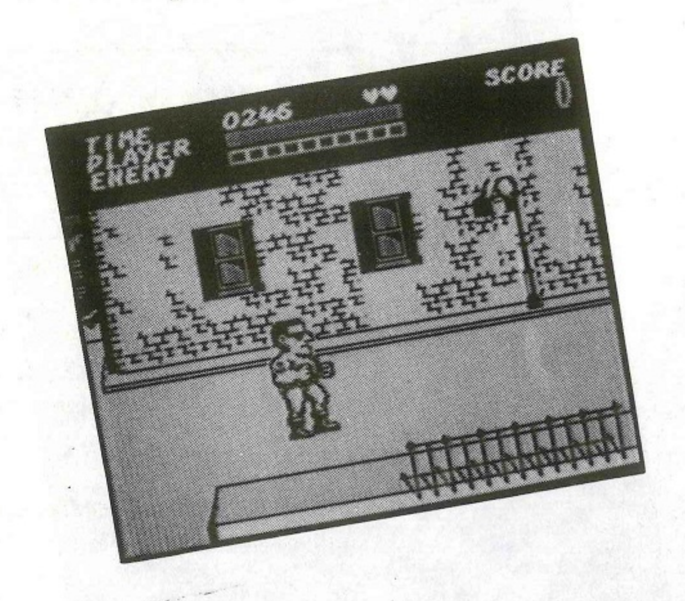
EL JUEGO:

Se compone de dos partes del mismo tipo, a las cuales accederemos de la siguiente forma:

- Si tenemos un 128K y hemos realizado la carga en modo 128K, se cargará el programa entero y sólo tendremos que pulsar la tecla "L", durante el juego para acceder a la 2.ª parte (Nivel 6).
- Si de lo contrario, poseemos un 48K, deberemos cargar la 2.ª fase pulsando la tecla "L" durante el juego o llegando al final de la 1.ª fase.

LOS GOLPES:

- Los golpes que pueda dar nuestro "rambo", dependerá del nivel en el que estemos:




```
 10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
        MUNDO SPECTRUM
         SREET HASSLE
 20 CLEAR 30000: LET L=0: LET U
=0: POKE 23658,8
 30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N
).";A$: IF A$="S" THEN  LET L=19
3
 40 INPUT "JUEGO FACIL (S/N).";
A$: IF A$="S" THEN  LET U=185
 70 PRINT #1; FLASH 1;"      PON
 LA CINTA ORIGINAL         ": MERGE
 "": LOAD ""CODE
 80 FOR n=62004 TO 62017: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 90 DATA 175,50,15,U,50,252,L,1
95,152,184,205,86,5,201
 91 POKE 61989,62: POKE 61973,6
2
 100 RANDOMIZE USR 61952
 110 SAVE "S.HASSLE" LINE 0
```

• Patadas al cuerpo.

• Incrustación del enemigo en el suelo.

• Volteo del enemigo.

• Estrangulación en SI bemol con acompañamiento.

• Puñetazo.

• Y por último, Cabezazo.

Además nuestro protagonista podrá saltar, ir a la izquierda, a la derecha y agacharse. También a título de curiosidad, cuando la fuerza no vale, MAÑA, y así es como debe ser.

• Cuando te salga un perro rabioso, no intentes matarle, simplemente acaríciale, se volverá manso e irá en busca de otros aires. Deberás hacer lo mismo con el bombero que rueda por el suelo. (Abajo y disparo = acariciar).

El cargador ofrece las posibilidades de:

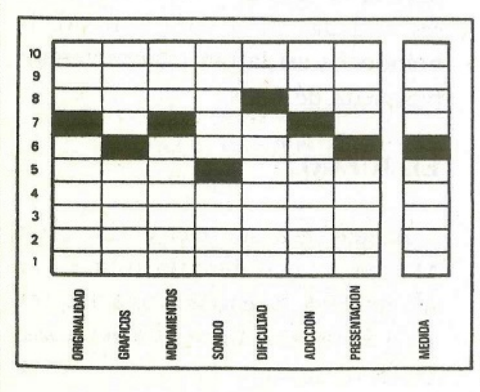
VIDAS INFINITAS. No tendrás que preocuparte más de las vidas que te quedan.

JUEGO FACIL. Mientras avances al frente, ningún enemigo aparecerá en tu camino.

POKE 47375, O . JUEGO FACIL
POKE 49883, nNº de vidas (n=0-255)
POKE 49660, 0 VIDAS INFINITAS

Luis Jorge García

RAMPAGE



ACTIVISION
PROEIN SA
FORMATO: CINTA
PRECIO: 875 PTAS.

George, Lizzie y Ralph, eran tres amigos que trabajan en un importante centro de aplicaciones sobre radioactividad cósmica. Los problemas llegaron cuando una sobrecarga, produjo una explosión que contaminó sus cuerpos, transformándolos en horribles bestias prehistóricas.

Ahora George era King Kong, Lizzie, Godzilla y Ralph, el hombre lobo.

Su única obsesión era destruir todos los rascacielos que encontraban por medio, comiéndose todo lo que apareciera a su alcance: hombres, televisores, cajas fuertes, etc...

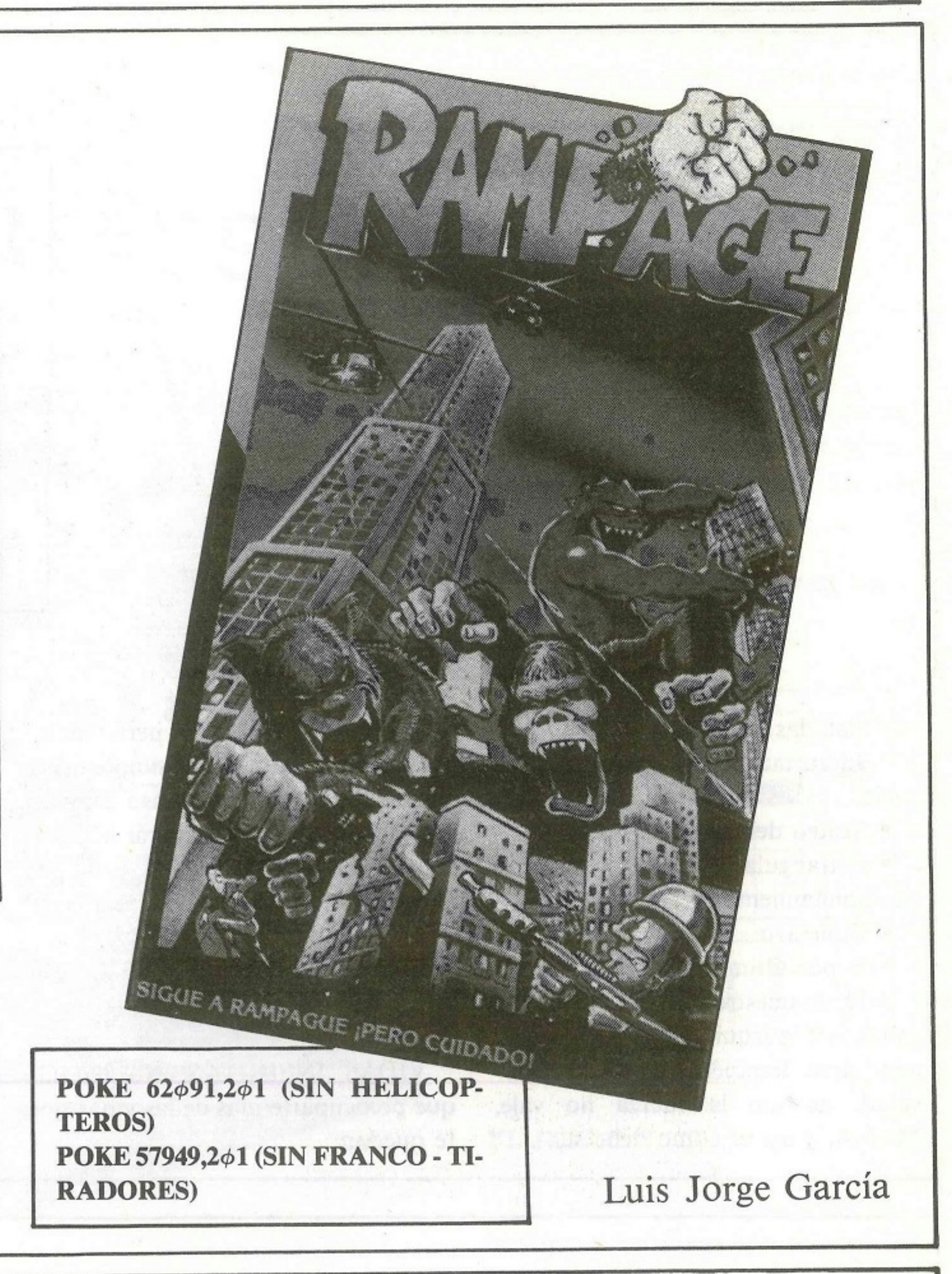
Tenían previsto acabar con las 50 ciudades más pobladas del mundo, golpeando con sus puños en los edificios, logrando de esta forma deteriorarlos, hasta tal punto que se derrumbaban sobre sus bases.

Ante tales hechos, no quedó otro remedio que llamar a la armada, a la policía y a voluntarios de la vecindad, que ante el acoso de los enemigos disparaban desde ventanas, helicopteros, tanques y coches de policía.

```
  10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
           MUNDO SPECTRUM
              RAMPAGE
  20 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: C
LEAR 32767: LET l=0: LET u=0
  30 POKE 23658,8: INPUT "SIN HE
LICOPTEROS (S/N).";a$: IF a$="S"
 THEN  LET u=242
  40 INPUT "SIN FRANCOTIRADORES
(S/N).";a$: IF a$="S" THEN  LET
l=226
  50 PRINT #1;"       PON LA CINT
A ORIGINAL      ": LOAD ""CODE 65
088
  60 FOR n=65088 TO 65106: POKE
n-14,PEEK n: NEXT n: POKE 65107,
0: POKE 65093,246
  70 FOR n=65094 TO 65106: READ
a: POKE n,a: NEXT n
  80 DATA 62,168,50,105,255,62,9
7,50,106,255,195,84,254
  90 FOR n=25000 TO 25010: READ
a: POKE n,a: NEXT n
 100 DATA 62,201,50,93,1,50,139,
u,195,0,222
 110 RANDOMIZE USR 65074
 120 SAVE "carampage" LINE 0
```

EL CARGADOR

Tecleando el cargador que a continuación te ofrecemos, conseguirás que no salgan los francotiradores, ni tampoco los helicópteros, pudiendo de esta forma, acabar las 150 pantallas de las que se compone el juego.



POKE 62φ91,2φ1 (SIN HELICOPTEROS)
POKE 57949,2φ1 (SIN FRANCO - TIRADORES)

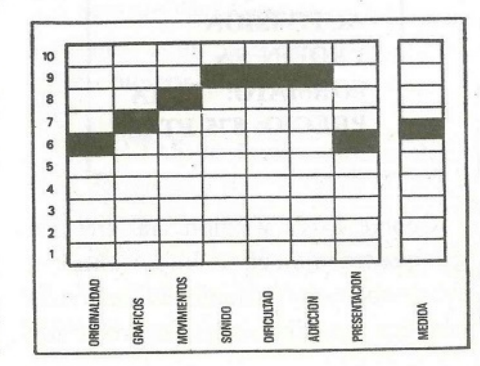
Luis Jorge García

COMBAT-SCHOOL

ERBE
SPECTRUM 48K Y 128K.
PRECIO: 875 PTAS
FORMATO: CINTA

LA CINTA

La cinta tiene dos versiones del COMBAT SCHOOL. Por la cara A una para el 48K. y por la cara B una para el Spectrum 128K.



Ambos son iguales, salvo que el COMBAT SCHOOL 128K tiene música y efectos sonoros con el nuevo CHIP DE SONIDO. También incorpora la ventaja de tener todas las fases cargadas en el DISCO-RAM, librándonos así la tan tediosa carga y búsqueda de fases.

EL JUEGO

Acabas de alistarte en el Cuerpo de Marines, el más duro de los que existen en U.S.A. Te enfrentarás a toda una serie de pruebas que te serán muy difíciles de superar. Tu objetivo es aca-

bar el campamento, pero lo vas a tener muy duro. Incluso si lo consigues hay más aún. Lo más seguro es que te envíen a cumplir una misión que pondrá a prueba todo lo que acabas de aprender, podrás conseguirlo?

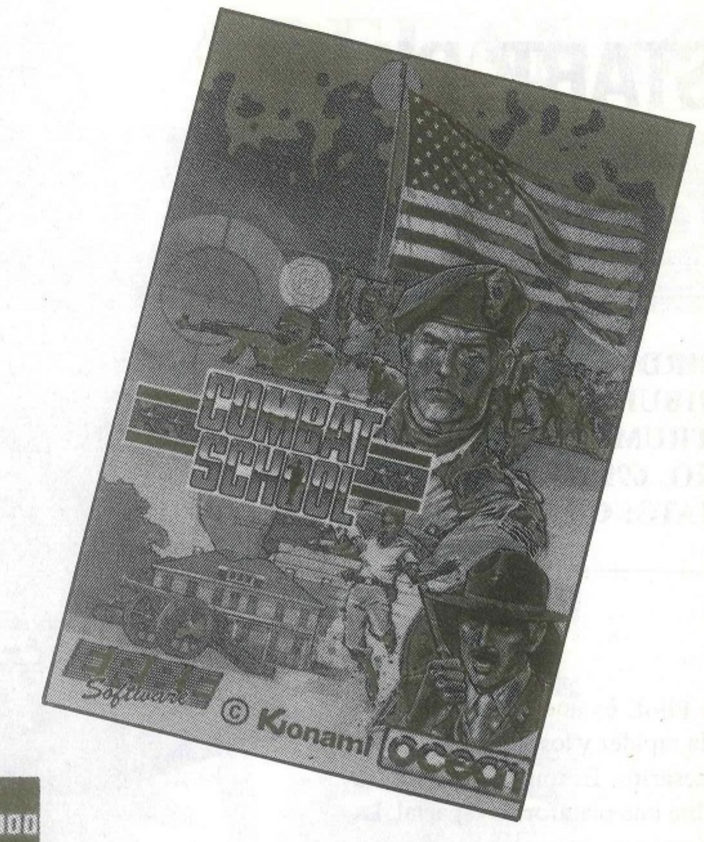
El juego se compone de nueve fases;

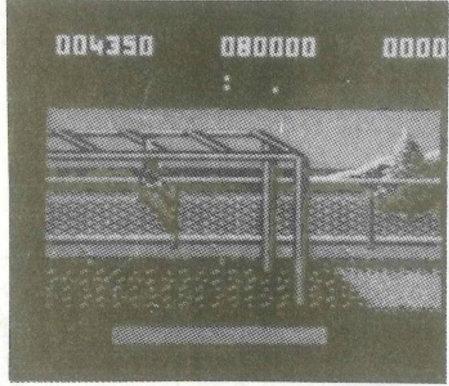
1. Carrera de obstáculos.

Tu misión será saltar por encima de las vallas, cuando ya las hayas recorrido todas, verás una escalera horizontal. Salta sobre ella y agita a toda velocidad el joystick para pasar. Tus esfuerzos serán recompensados.

2. Campo de Tiro.

Aparecen varios blancos al azar durante esta prueba y debes mover el cursor y disparar al mayor número posible. Tiene que dar un número mínimo de blancos. Si te pasas del mínimo conseguirás bonificaciones.





3. Carrera del Hombre de Hierro.

Debes conseguir y mantener una velocidad máxima mientras evitas obtáculos como rocas y minas. Puedes saltar, pero cuidado con aterrizar sobre algo que te haga tropezar, perderás tiempo.

4. Campo de tiro 2.

Es parecido al campo de tiro 1, pero ahora tu arma es una metralleta y los blancos son tanques robot.

5. Pulso.

Perder esta fase, que es lo más fácil si juegas contra el ordenador, no significará tu expulsión. Debes ganar a tu contrario.

6. Campo de tiro 3.

Es igual que campo de tiro 1, pero hay blancos de color rojo a los que no debes dar.

7. Combate con el instructor.

Es lo más difícil de todas las pruebas. Tienes que derrotar al instructor con todas tus habilidades.

8. Flexiones.

Si es por muy poco por lo que no logras clasificarte en cualquiera de las seis pruebas anteriores, hay posibilidad de repescarte con las flexiones para conseguir poder pasar a la prueba siguiente. Si no consigues pasar esta prueba, serás eliminado y volverás al principio de la prueba.

LA MISION

Si logras jurar bandera te enviarán en una misión de rescate de un rehén en una embajada americana. Los detalles son secretos, pero se sabe que el enemigo está fuertemente armado y debe ser derrotado con mucho valor.

TRUCOS

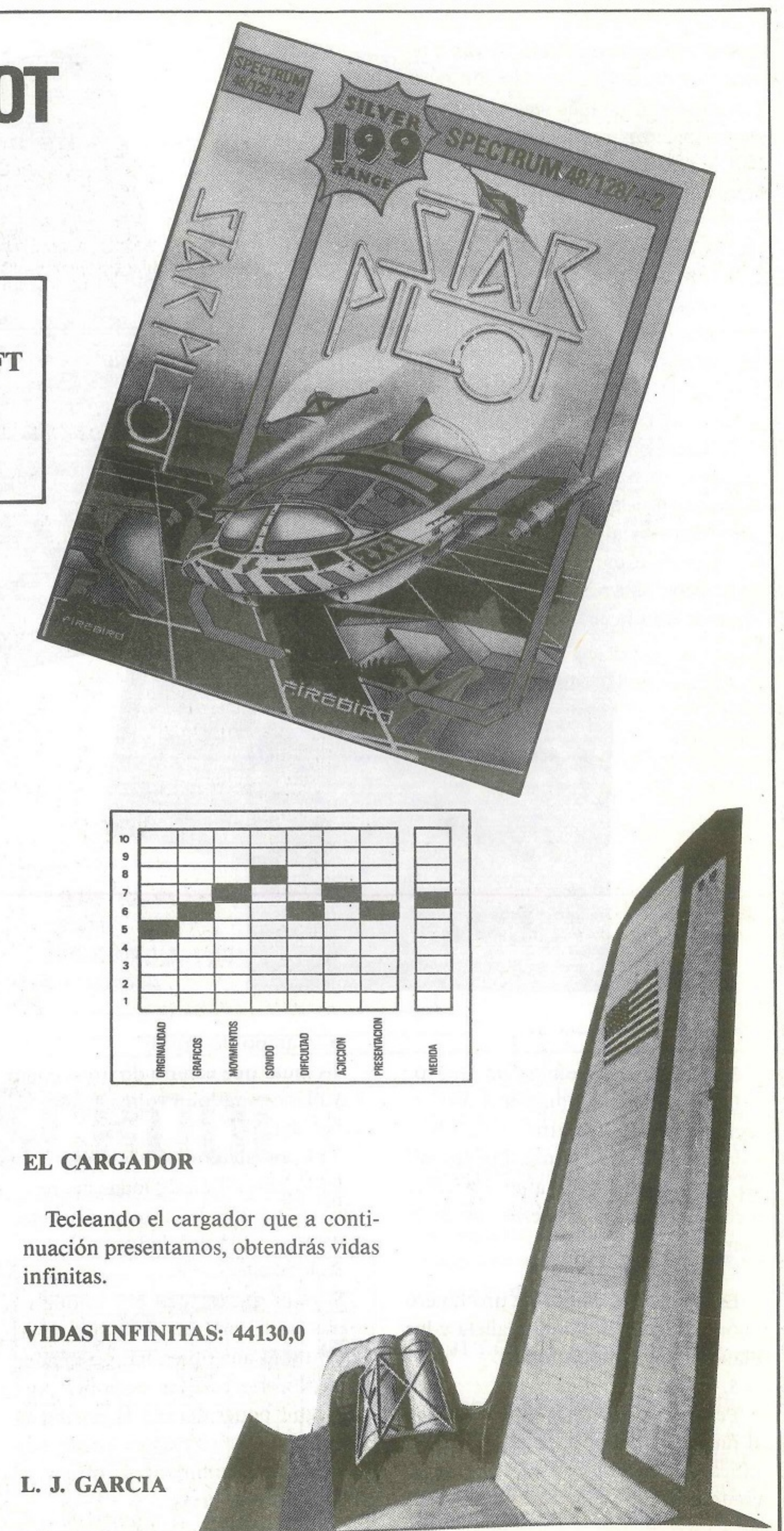
En el combate contra el instructor, lo mejor que puedes hacer es atacar y huir con toda rapidez, así lograrás evitar sus golpes.

El pulso no es una prueba indispensable, simplemente te dará tiempo extra.

L.J. García

START PILOT

FIREBIRD
DISTRIBUIDO POR DRO SOFT
SPECTRUM 48, 128K
PRECIO: 699 PTAS.
FORMATO: CINTA



Start Pilot, es uno de esos juegos, donde la rapidez y los reflejos son más que necesarios. Es una carrera contra reloj sobre una plataforma espacial. La cinta viene con dos versiones de juego, por la cara A: una versión para Spectrum 48k y por la cara B: una versión para el 128K.

Gráficamente no se diferencian en nada, pero la versión 128k, es más completa; la calidad de efectos sonoros y la música que le acompaña hace que sintamos la necesidad de ponernos a los mandos de la nave, atravesando la galaxia al límite de velocidad, esquivando muros y disparos, destruyendo enemigos y obstáculos.

De esta forma conseguiremos dinero, que nos servirá para comprar nuevos equipos y armamento.

Dicha carrera, puede ser jugada por 1 ó 2 jugadores a la vez, ganando lógicamente, el que más espacio hubiese recorrido. Comenzamos con seis vidas que irán desapareciendo según nos choquemos contra los diversos obstáculos y ante los inagotables ataques de los alienígenas.

Nos encontramos ante un juego altamente adictivo, que nos mantendrá pegados al televisor horas y horas, intentando pasar de fase.

EL CARGADOR

Tecleando el cargador que a continuación presentamos, obtendrás vidas infinitas.

VIDAS INFINITAS: 44130,0

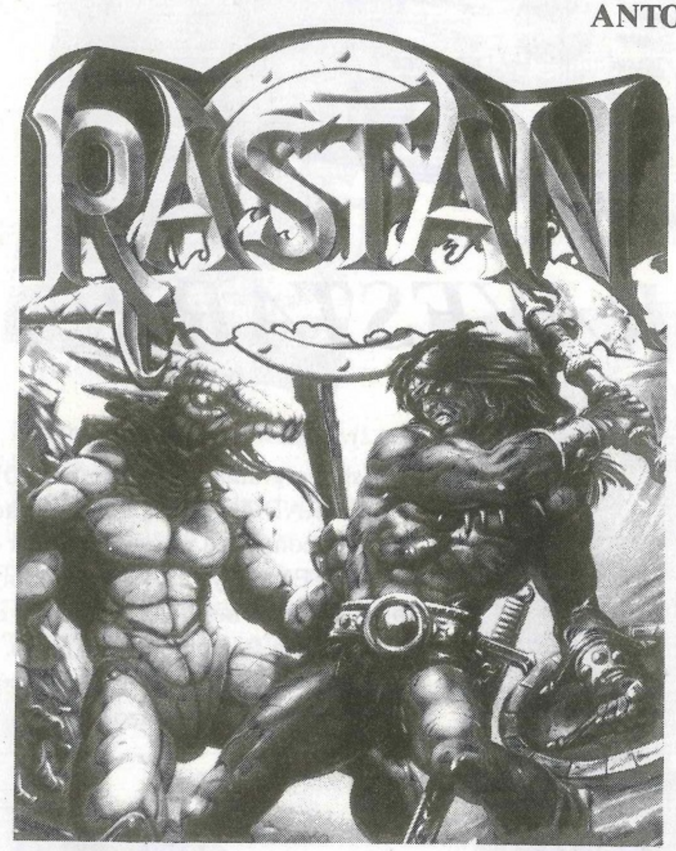
L. J. GARCIA

ADELANTOS

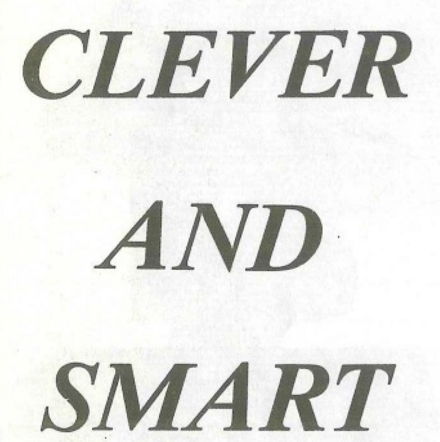
LO QUE EL VIENTO NOS SOPLO

ANTONIO PEREZ

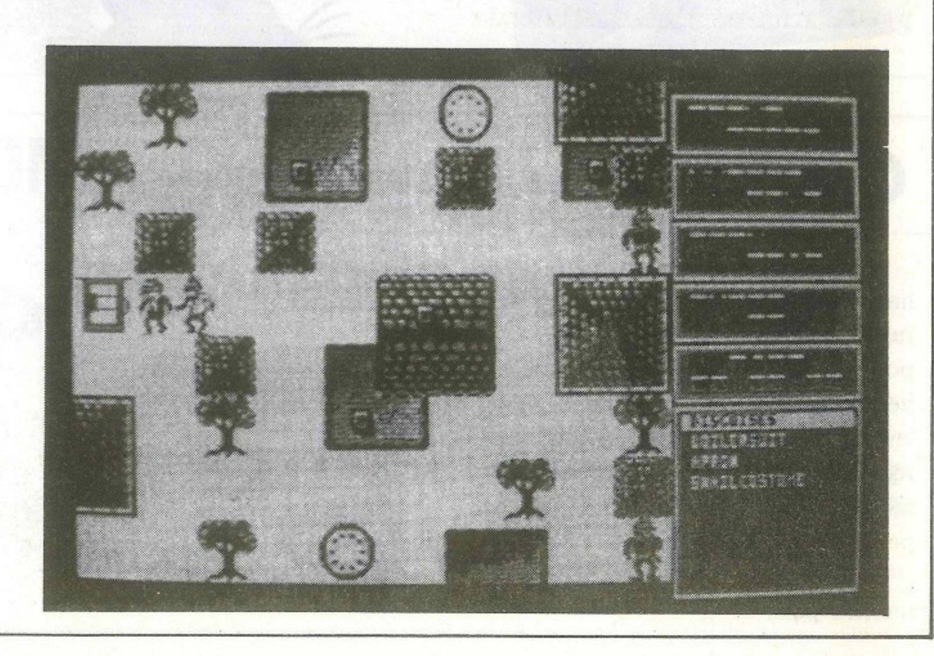
RASTAN



Desde Inglaterra nos llega este fantástico programa en donde tendremos que luchar contra peligrosos dragones verdes, bajar por lianas y un sin fin de cosas más.



CLEVER AND SMART

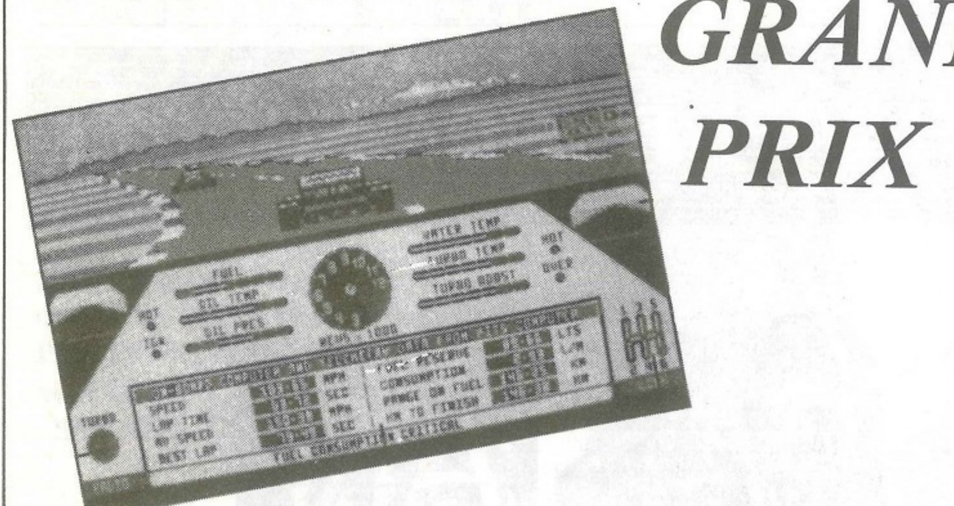


Lo más seguro es que en España no se conozcan por el nombre de Clever and Smart sino por Mortadelo y Filemón. Este juego que suponemos pronto estará en España, proviene de Magic Bytes, casa fundada en Alemania.

No sabemos si estará el Super pero seguro que el profesor Bacterio hará de las suyas.

ADELANTOS

GRAND PRIX



Desde los primeros tiempos, siempre ha habido juegos referentes a carreras de coches. Ahora le toca el turno a éste. Es una mezcla entre BANDERA A CUADROS y POLE POSITION. Según nos han comentado, el movimiento de velocidad es bastante bueno y la gran dificultad harán de este juego un buen simulado de Fórmula 1.

BRAVESTARR



Este programa nos recuerda al DESESPERADO, aunque no tiene nada que ver con él. Al parecer estamos en NEW TEXAS y tenemos que apropiarnos de un montón de dinero y escapar hacia la frontera del futuro.

El argumento no está nada mal, sólo queda echarle un vistazo.

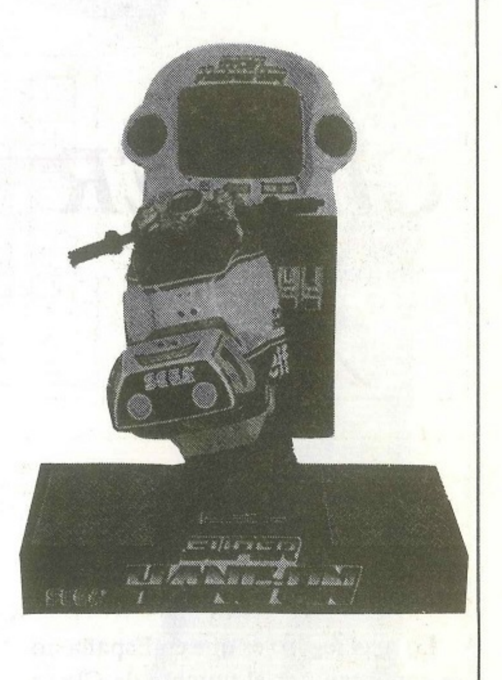
GARFIELD



GARFIELD es ese gato que nos hace reír y pasar ratos inolvidables. Era raro que no estuviese en ordenador, por eso una empresa británica se ha hecho con los derechos y ha sacado en las pantallas a este simpático gato. Parece ser que el juego simula un tebeo móvil, en donde nosotros dirigimos al personaje.

Esperemos que esté muy pronto en nuestro país.

SUPER HANG-ON

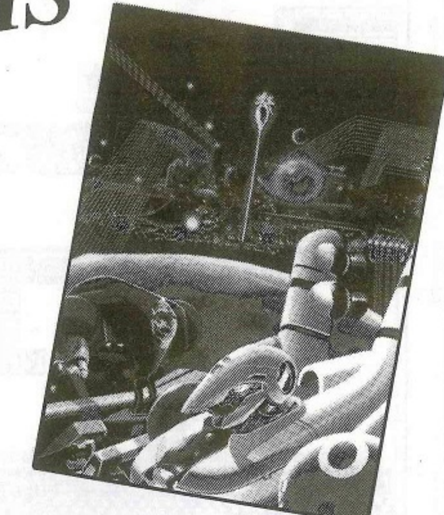


Este programa que pronto estará en nuestras pantallas, es un clásico, ya que es un simulador de moto. Tiene cierto parecido al famoso ENDURO RACER, pero lo único que hay que realizar es una carrera por Asia, Africa, América y Europa.

ADELANTOS

SIDEARMS

SIDEARMS es el clásico juego de marcianos, en donde lo único que nos importa es matar toda clase de seres que pululan por los confines del universo, para que nuestra puntuación sea lo más alta. Si no nos equivocamos, tiene cierto parecido al NEMESIS y la posibilidad de poder participar dos jugadores.



Dentro de muy poco, KONAMI nos deleitará con este juego.

El objeto es pasar las fuerzas enemigas atravesando campos minados, arenas movedizas, puentes y un sin fin de peligros más. El argumento no está nada mal, sólo nos queda esperar.

IRON HORSE

La acción se vuelve dinamita cuando los Gringos atacan. Debemos reducirlos, ya que ofrecen recompensas de hasta 20.000 dólares por cabeza. También nos encontraremos trenes y caballos. Todo ésto lo veremos en IRON HORSE lo traerá a España KONAMI.

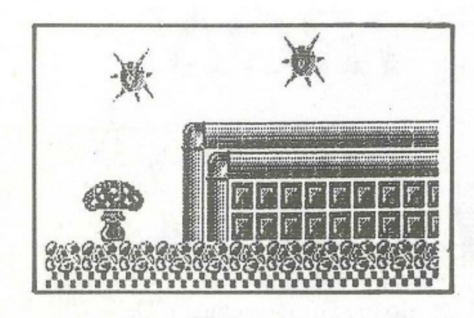
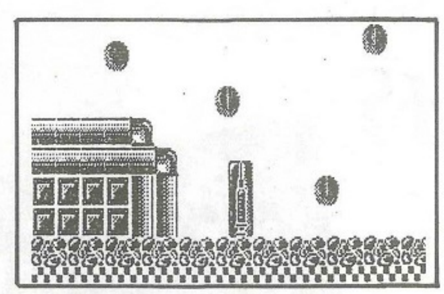
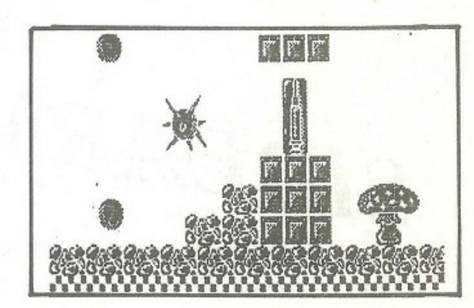
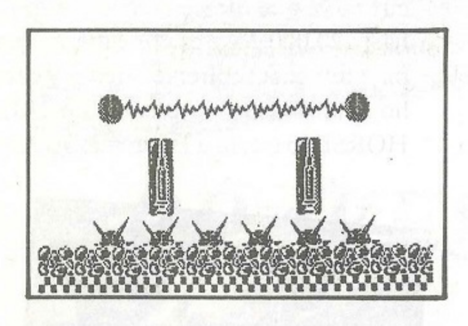
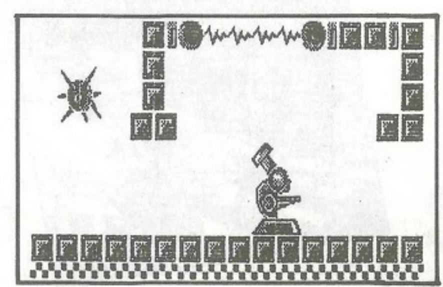
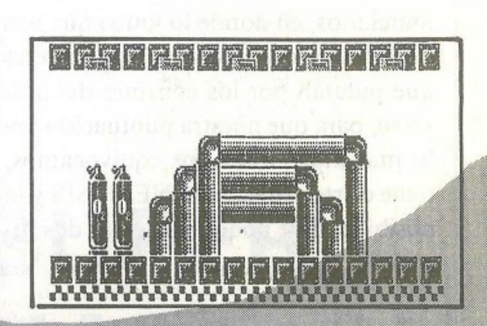
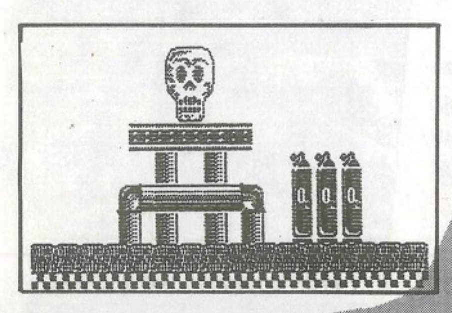
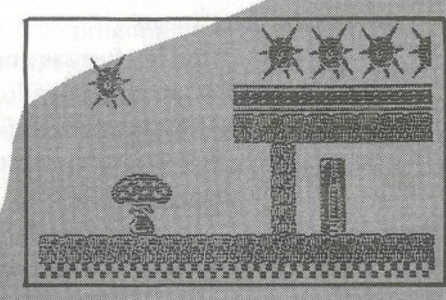
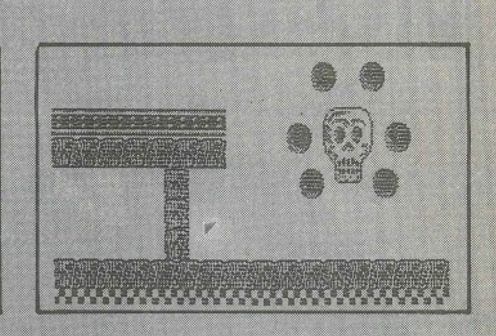
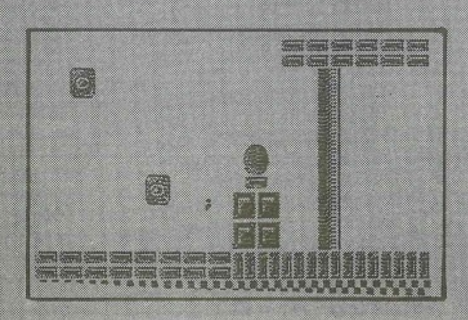
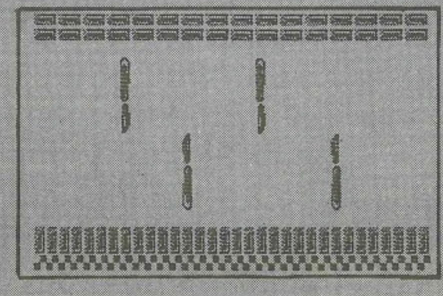
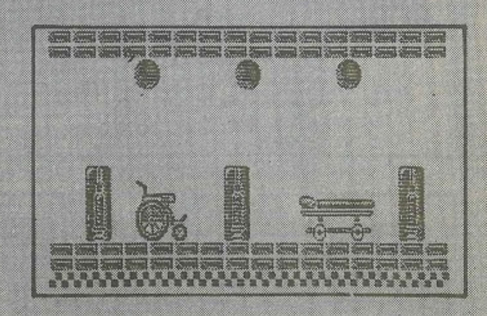
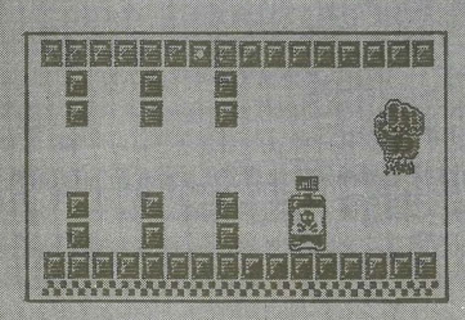
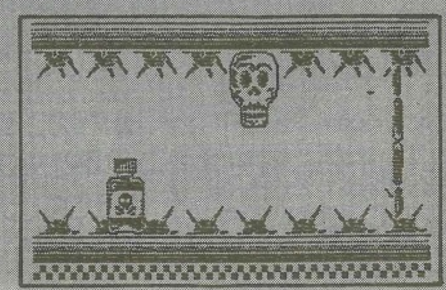
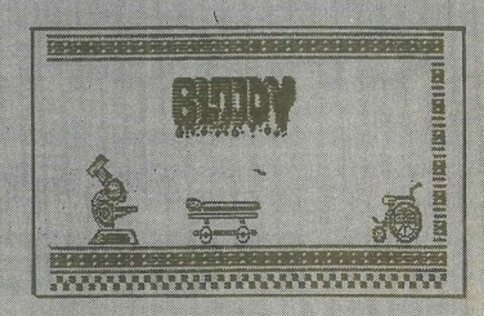


MONTY CHRISTMAS

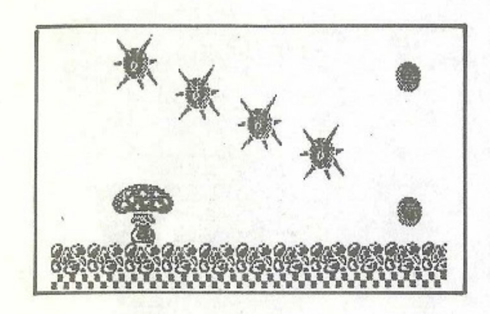
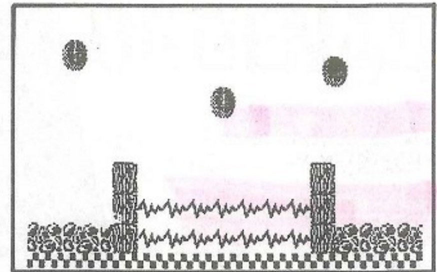
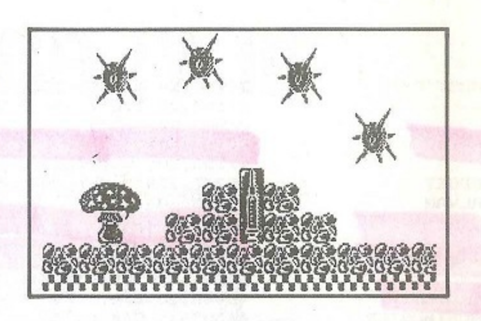
CARGADOR DE POKES

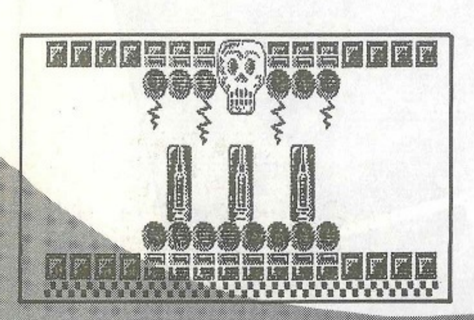
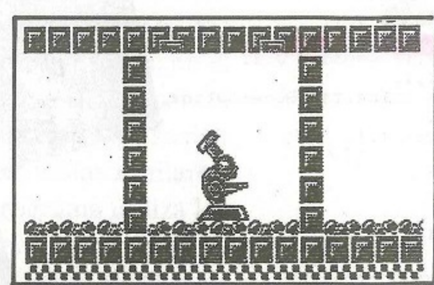
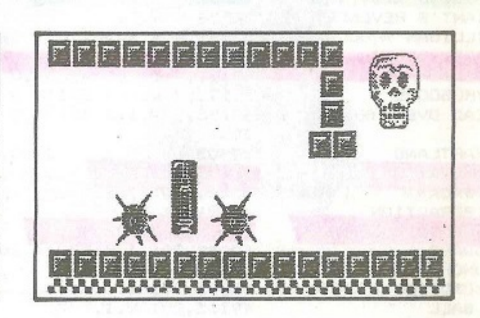
```
10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
      ANTONIO PEREZ GARCIA
        FRANCISCO J.PAZ
          28-DiCiEmBrE
            (1988)
  20 CLEAR 24574: PRINT #1;"
  PON LA CINTA ORIGINAL      ": I
NK 0: LOAD ""CODE : POKE 38302,0
: POKE 34114,201: RANDOMIZE USR
33024
```

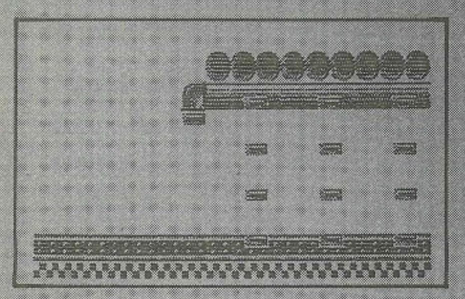
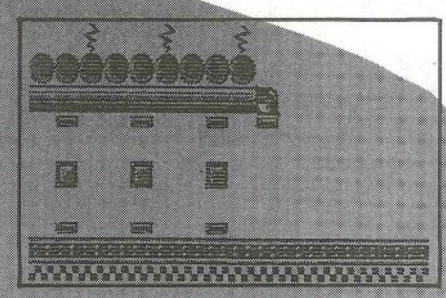
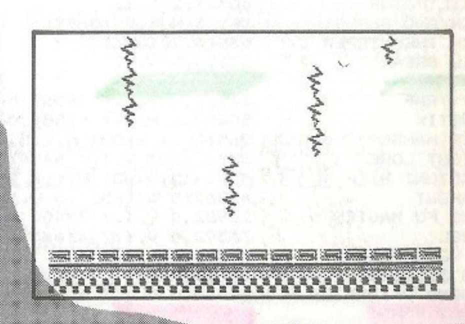
COMO ES BLOODY

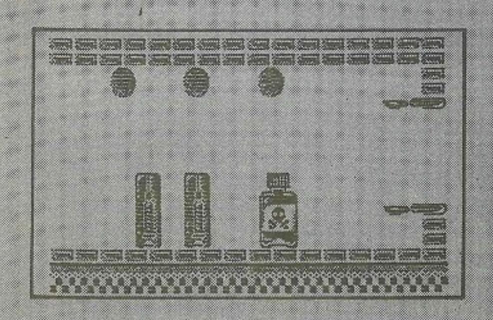
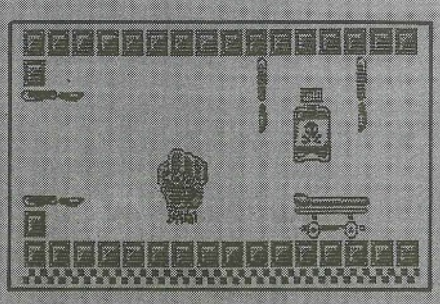
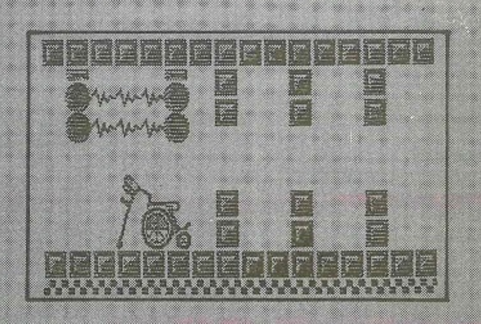
















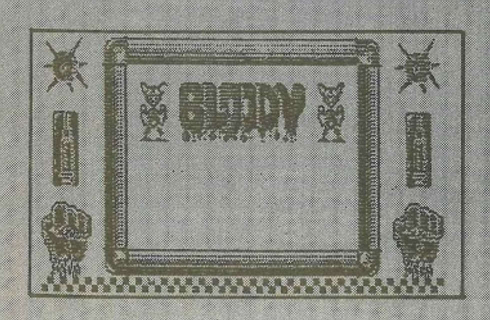
COMO ES BLOODY

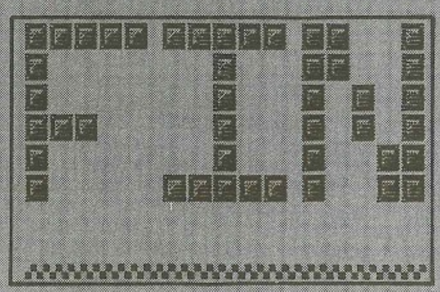




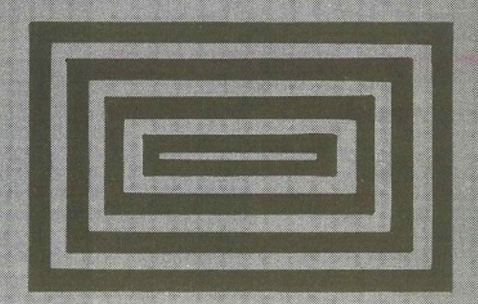










LOS POKES MAS FAMOSOS — II

JUEGO — POKES

JUEGO	POKES
FROST BYTE	36560,24 & 36561,2 V.I./ 36315,24 I.E.
	37113,24 I.C./ 35675,200 S.S./
	33805,24 & 33806,2 T.I.
F.MARTIN	26831,0 N.C./ 25301,N P.1./ 25308,N P.2.
	27100,201 Vuelves tonto a tu contrario.
GADGET	55237,126 V.I./ 44720,N(0-100) N.V.
GALVAN	49650,201 Q.E.
GAME OVER 1	31870,N N.V./ 31880,N N.B./ 36789,201 Q.E.
	39329,201 V.I./ 32377,0 B.I./ 39273,201 E.I.
GAME OVER 2	31857,N N.V./ 31807,N N.B./ 32377,0 B.I.
	38691,0 V.I./ 38631,201 E.I./ CLAVE: 18024
GAUNTLET	48488,20 V.I.
GHOSTBUSTER	46305631 Código de la cuenta.
GHOST'N GOBBLINS	35127,0 E.I./ 35140,0 I.
GIANT'S REVENGE	24504,0 V.I.
GILLIGAN'S GOLD	52881,0 & 52882,0 & 52883,0 V.I.
GREEN BERET	40919,N N.V.
GUN RUNNER	49171,0 V.I./ 48659,0 P.I/ 49053,0 J.I.
GYROSCOPE	53992,0 V.I./ 52138,0 T.I.
HEAD OVER HEALS	42195,0 V.I./ 43132,0 & 43134,235 Supersaltos.
	35315,0 I.
HEARTLAND	23355,230 E.I./ 23360,254 T.I.
HERBERT'S	39656,201 V.I.
HIJACK	63280,201 T.I.
HIPERACTION	43481,24 I.
HORACIO ESQUIADOR	29009,0 Q. Tráfico.
HOWARD	60049,201 I./ 57214,201 T.I.
HUNCHBACK	26888,0 V.I.
HYDROFOOL	25883,201 I.
I BALL	49165,201 V.I.
IMPOSSABALL	41115,N N.V./ 41184,182 V.I./ 37534,201 T.I.
INFILTRATOR	40327,201 I.
JACK AND BEANSTALK	56103,N N.V.(0-99)
JACK THE NIPPER	43516,201 V.I.
JAIL BREAK	53030,N N.V.
JET PAC	25018,0 V.I.
KAP TRAP	31061,0 V.I./ 29362,N N.V.
KINETIK	50658,N N.V./ 61061,0 V.I./ 51722,194 Q.E.
KLIF HANGER	26515,N(1-100) N.V.
KNIGHT LORE	53567,201 V.I./ 44947, N.V.
KOKOTONI WILF	42214,N(0-88) N.V./ 29199,201 I.
KRAKOUT	45863,0 & 46565,0 V.I.
KUNG FU MASTER	27982,0 V.I./ 37400,0 T.I.
KYREL	35392,0 V.I./ 41063,0 T.I.
LA VENGANZA	53136,0 V.I.
LAS 3 LUCES DE G.	58682,0 I.
LEGEND OF AMAZON W.	57960,0 V.I./ 60040,0 T.I./ 58114,0 Q.E.
LIGHT FORCE	40725.0 V.I.
MAG MAX	58471,0 V.I.
MANIC MINER	35136,0 V.I./ 34798,0 & 34799,0 & 34800,0 O.I.
MANTRONIX	45971,N N.V.
MARIO BROS	50363,N N.V.
MASTERS OF THE UNIV.	24576,0 V.I.
MEGABUCKS	38166,201 & 38153,0 & 35154,0 E.I./ 37460,0 T.I.
	32020,0 I. créditos telefónicos.
MERMAID MADNESS	31484,0 V.I.
MISSION IMPOSIBLE	36827,201 Q. Robots.
MONT ALERT	39754,0/ 39753,0/ 39755,0 V.I.
MOTOS	42241,0 V.I.
MOVIE	64905,41 & 64906,248 V.I.
MR WIMPI	33693,0 & 45626,0 V.I.
MS PACMAN	49769,N N.V.(1-100)
MUTANT MONTY	54933,0 V.I.
NEMESIS	51949,0 V.I./ 51108,195 I./ 54304,60 D.L.
NEMESIS THE WARLOCK	31851,0 D.I.
NIGHT SHADE	53442,0 & 53443,12 V.I.
NIGHTMARE RALLY	26287,N N.V.
NOMAD	40703,0 V.I.
NONAMED	33715,0 V.I.
NOSFERATU	38543,194 S.M./ 38720,194 & 38837,194 A.I./
	38878,194 P.I./ 38393,194 R.I./ 32496,201 T.I.
NUCLEAR BOWLS	55181,0 I./ 54317,61 V.I.
OLE TORO	57029,203 & 57030,203 Pasas de prueba.
	52227,n+1 N.T.
OLLI & LISA	36076,201 V.I.
ORION	37319,201 V.I.
PAPER BOY	50577,24 & 50578,2 V.I.
PARABOLA	38303,0 V.I.
PENTAGRAM	45480,N N.V.
PHANTOMAS	44819,0 E.I./ 46790,191 No 36 objetos.
PHANTOMAS II	28404,0 I./ 26781,201 Q.F.
PINBAL WIZARD	48182,0 V.I./ 45566,N N.V.
PIPPO	26920,N N.V./ 27529,0 & 27532,0 V.I.

COMO GANAR A LA LOTO CON SU ORDENADOR (Y II)

En esta segunda parte del artículo ofrecemos el programa que lleva a la práctica todos los principios técnicos que vimos en lo anteriormente publicado.

Debido a la gran cantidad de cálculos y lo complejo de los mismos, el programa se toma un largo rato en inicializarse. Pero una vez superada esta fase, el resto de operaciones se realizan de un modo casi inmediato.

Para que pueda funcionar es imprescindible la apertura previa de un fichero en microdrive o cinta de la siguiente forma:

Una vez en el menú del programa, se deberá elegir la opción 3 y poner al día el fichero, a tal efecto se adjunta una tabla-índice de apariciones actualizada al día 4-II-88. De cualquier modo en el suplemento dominical del diario EL PAIS suelen aparecer tablas similares.

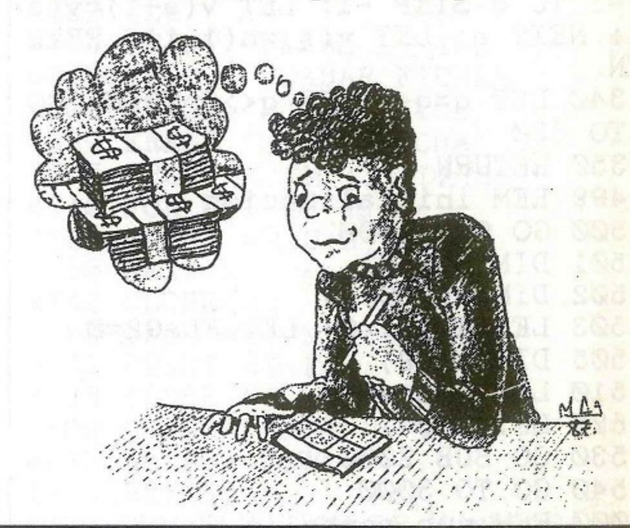
El programa utiliza los cursores y la barra espaciadora para introducir los datos que necesita.

Por último, recordar que la efectividad de este programa es mayor cuanto más próxima esté la fecha del sorteo.

¡Ah! ¡Y no se olviden de nosotros si tienen suerte!

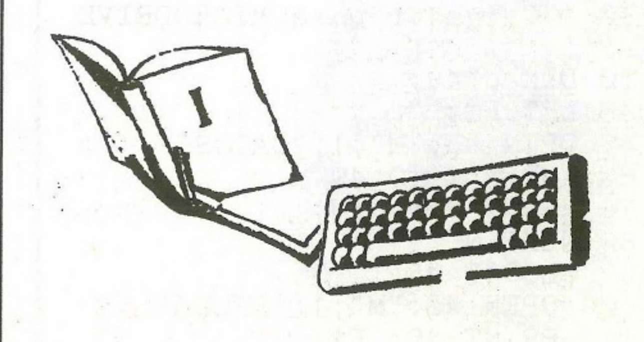
```
1 ' Cargador para cinta
2 '
10 DIM U(49)
20 LET F$=""
30 SAVE "DATOS" DATA U()
40 SAVE "FECHA" F$
```

```
10 ' Cargador para MICRODRIVE
20 '
30 DIM U(49)
40 LET F$=""
50 OPEN #5;"M";1;"DATOS"
60 FOR N=1 TO 49
70 PRINT #5; U(N)
80 NEXT N
90 CLOSE #5
100 OPEN #6;"M";1;"FECHA"
110 PRINT #6; F$
120 CLOSE #6
```



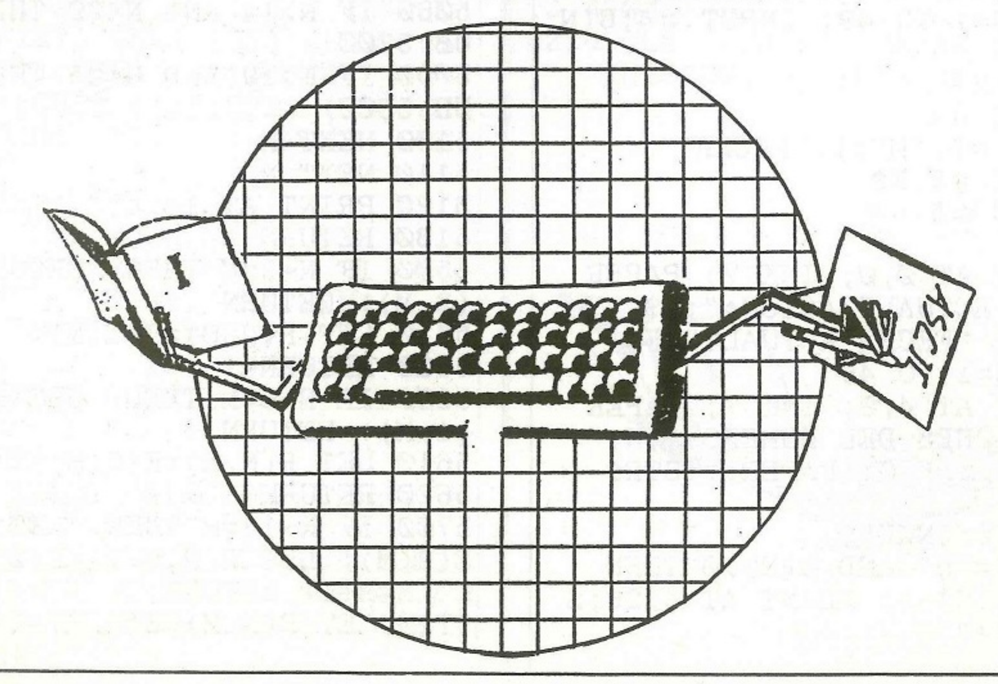
```
   1 REM
   2 REM © ALFONSO GUSTAVO CHICO
         FERNANDEZ DE TERAN
   3 REM
   4 REM
  10 PRINT AT 10,0; PAPER 1; INK
 7;"INICIALIZACION.ESPERE 30 MIN
UTOS"
  20 RANDOMIZE
  30 DIM H(1,2): DIM v(12): DIM
n(100)
  70 FOR f=1 TO 12
  80 FOR m=1 TO 100
  90 LET n(m)=INT (RND*50): IF n
(m)=0 THEN  GO TO 90
 100 NEXT m
 110 LET h(1,1)=n(1)
 115 LET h(1,2)=1
 120 FOR r=1 TO 100
 130 LET veces=0
 140 FOR o=1 TO 100
 150 IF n(r)=n(o) THEN  LET vece
s=veces+1
 160 NEXT o
 170 IF veces>h(1,2) THEN  GO SU
B 8000
 180 NEXT r
 185 IF f>1 THEN  GO SUB 300: GO
TO 200
 187 LET v(f)=h(1,1)
 200 NEXT f
 205 BEEP 1,4
 210 GO TO 500
```

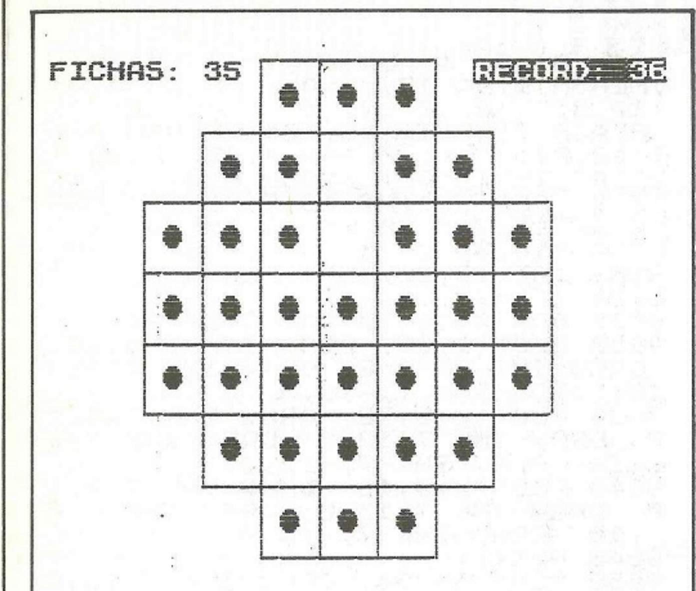
```
 300 REM ordena
 310 IF v(f-1)<h(1,1) THEN  LET
v(f)=h(1,1): RETURN
 320 LET q=1
 330 IF v(q)>h(1,1) THEN  FOR a=
f-1 TO q STEP -1: LET v(a+1)=v(a
): NEXT a: LET v(q)=h(1,1): RETU
RN
 340 LET q=q+1: IF q<>f THEN  GO
 TO 330
 350 RETURN
 499 REM inicializacion
 500 GO SUB 1000
 501 DIM e(2,6)
 502 DIM r(300,6)
 503 LET FLAG1=0: LET FLAG2=0
 505 DIM u(49)
 510 LET nnum=6
 520 LET nap=1
 530 GO SUB 2000
 540 GO TO 3000
1000 REM sub.pantalla
1010 CLS
1020 PRINT AT 1,8; PAPER 1; INK
7;"LOTERIA PRIMITIVA"
1030 PRINT AT 5,5; INK 4; PAPER
7;"1.-CANTIDAD DE NUMEROS:";AT 7
,5;"2.-CANTIDAD DE APUESTAS:";AT
 9,5;"*IMPORTE:";AT 12,5;"3.-ACT
UALIZAR DATOS";AT 14,5;"4.-ELECC
ION DE NUMEROS";AT 16,5;"5.-VER
NUMEROS"
1080 PRINT AT 19,0; INK 7; PAPER
 2;"  PULSA EL NUMERO DE LA OPCI
ON  "
1090 PRINT AT 21,0; INK 0; PAPER
 7;CHR$ (127);CHR$ (32);CHR$ (65
);CHR$ (46);CHR$ (71);CHR$ (46);
CHR$ (67);CHR$ (72);CHR$ (73);CH
R$ (67);CHR$ (79);" ***MUNDO SPE
CTRUM***"
1100 RETURN
2000 REM PONE NNUM,NAP
2005 LET M$=STR$ (NNUM)+" "
2010 PRINT AT 5,29; INK 2;M$
2015 LET Z$=STR$ (NAP)+" "
2020 PRINT AT 7,29; INK 2;Z$
2030 PRINT AT 9,14; INK 2;NAP*10
0
2040 RETURN
3000 REM BUCLE PRINCIPAL
3005 LET I$=INKEY$
3010 IF I$="1" THEN  GO SUB 4000
3020 IF I$="2" THEN  GO SUB 4100
3030 IF I$="3" THEN  GO SUB 4200
3040 IF I$="4" AND FLAG1=1 THEN
 GO SUB 5000
3050 IF I$="5" AND FLAG2=1 THEN
 GO SUB 6000
3060 GO TO 3000
4000 REM NNUM
4005 LET FLAG2=0
4010 PRINT AT 5,4; INK 6;">"
4020 LET I$=INKEY$
4025 IF I$="5" AND NNUM>6 THEN
LET NNUM=NNUM-1
4030 IF I$="8" AND NNUM<12 THEN
 LET NNUM=NNUM+1: IF NNUM>6 AND
NAP=1 THEN  LET NAP=NAP+1
4040 IF I$=" " THEN  GO SUB 2000
: PRINT AT 5,4;" ": RETURN
4050 GO SUB 2000
4060 GO TO 4020
4100 REM NAP
4105 LET FLAG2=0
4110 PRINT AT 7,4; INK 6;">"
4120 LET I$=INKEY$
4125 IF I$="5" AND NAP>1 THEN  L
ET NAP=NAP-1
4130 IF I$="8" AND NAP<24 THEN
LET NAP=NAP+1
4140 IF I$=" " THEN  GO SUB 2000
: PRINT AT 7,4;" ": RETURN
4150 GO SUB 2000
4160 GO TO 4100
4200 REM ACTUALIZAR DATOS
4205 LET FLAG1=1
4210 CLS
4212 INPUT "CASSETTE O MICRODRIV
E?(C/M)";I$: IF I$="M" THEN  GO
TO 4500
4214 CLS : PRINT  PAPER 1; INK 2
;" INTRODUZCA CINTA DE FICHEROS
  "
```



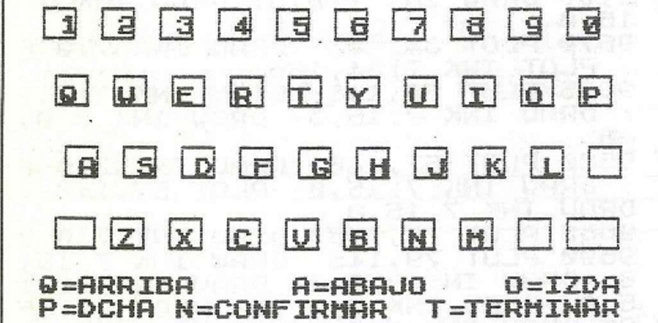
```
4220 LOAD "DATOS" DATA U()
4230 LOAD "FECHA" DATA F$()
4270 CLS
4280 PRINT AT 0,0; INK 7; PAPER
2;"ULTIMA ACTUALIZACION:";F$(1)
4290 INPUT "FECHA ACTUAL?";F$(1)
4300 FOR N=1 TO 49
4310 PRINT AT 4,0; INK 7; PAPER
1;"APARICIONES DEL NUMERO ";N;":
";AT 4,25;U(N)
4315 LET I$=INKEY$
4320 IF I$="8" THEN  LET U(N)=U(
N)+1: PRINT AT 4,25;STR$ (U(N))+
" "
4330 IF I$="5" AND U(N)>0 THEN
LET U(N)=U(N)-1: PRINT AT 4,25;S
TR$ (U(N))+" "
4340 IF I$=" " THEN  NEXT N: GO
TO 4360
4350 GO TO 4315
4360 CLS
4370 PRINT  FLASH 1; INK 2;"  PR
OCEDIENDO A GRABAR FICHERO "
4375 PRINT  FLASH 1; INK 1;"  RE
BOBINE LA CINTA HASTA EL      CO
MIENZO DEL FICHERO ANTERIOR "
4380 PAUSE 0
4390 SAVE "DATOS" DATA U()
4400 SAVE "FECHA" DATA F$()
4417 GO SUB 1000
4418 GO SUB 2000
4420 RETURN
4500 CLS : PRINT  FLASH 1; INK 2
;"INTRODUZCA CARTUCHO DE FICHERO
S "
4510 OPEN #4;"M";1;"DATOS"
4520 FOR N=1 TO 49: INPUT #4;U(N
)
4530 NEXT N
4540 CLOSE #4
4550 OPEN #5;"M";1;"FECHA"
4560 INPUT #5;F$
4570 CLOSE #5
4575 CLS
4580 PRINT AT 0,0; INK 7; PAPER
2;"ULTIMA ACTUALIZACION:";F$
4590 INPUT "FECHA ACTUAL?";F$
4600 FOR N=1 TO 49
4610 PRINT AT 4,0; INK 7; PAPER
1;"APARICIONES DEL NUMERO ";N;":
";AT 4,28; INK 0; PAPER 7;STR$ (
U(N))+" "
4615 LET I$=INKEY$
4630 IF I$="5" AND U(N)>0 THEN
LET U(N)=U(N)-1: PRINT AT 4,28;S
TR$ (U(N))+" "
4635 IF I$="8" THEN  LET U(N)=U(
N)+1: PRINT AT 4,28;STR$ (U(N))+
" "
4640 IF I$=" " THEN  NEXT N: GO
TO 4660
4650 GO TO 4615
4660 CLS
4670 PRINT  FLASH 1; INK 2;"  PR
OCEDIENDO A GRABAR FICHERO  "
4680 ERASE "M";1;"DATOS"
4690 ERASE "M";1;"FECHA"
4700 OPEN #4;"M";1;"DATOS"
4710 FOR N=1 TO 49
4720 PRINT #4;U(N)
4730 NEXT N
4740 CLOSE #4
4750 OPEN #5;"M";1;"FECHA"
4760 PRINT #5;F$
4780 CLOSE #5
4800 GO SUB 1000
4810 GO SUB 2000
4820 RETURN
5000 REM ELECCION DE NUMEROS
5005 GO SUB 7000
5010 LET FLAG2=1
5012 PRINT AT 14,4; INK 6;">"
5020 FOR N=1 TO NAP
5030 FOR M=1 TO 6
5040 IF N=1 THEN  LET R(N,M)=E(1
,M)
5050 IF N=2 THEN  LET R(N,M)=E(2
,M)
5060 IF N>2 AND N<9 THEN  GO SUB
 5500
5070 IF N>8 AND N<15 THEN  GO SU
B 5600
5080 IF N>14 AND N<20 THEN  GO S
UB 5700
5090 IF N>19 AND N<25 THEN  GO S
UB 5800
5100 NEXT M
5110 NEXT N
5120 PRINT AT 14,4;" "
5130 RETURN
5500 IF N-2=M THEN  LET R(N,M)=E
(2,M): RETURN
5510 LET R(N,M)=E(1,M)
5520 RETURN
5600 IF N-8=M THEN  LET R(N,M)=E
(1,M): RETURN
5610 LET R(N,M)=E(2,M)
5620 RETURN
5700 IF N-14=M THEN  LET R(N,M)=
E(2,M): LET R(N,M+1)=E(2,M+1): L
ET M=M+1: RETURN
5710 LET R(N,M)=E(1,M)
```

```
5720 RETURN
5800 IF N-19=M THEN  LET R(N,M)=
E(1,M): LET R(N,M+1)=E(1,M+1): L
ET M=M+1: RETURN
5810 LET R(N,M)=E(2,M)
5820 RETURN
6000 REM PRESENTACION DE RESULTA
DOS
6010 CLS
6020 INPUT "POR PANTALLA O IMPRE
SORA?(P/I)";I$
6025 IF I$="I" OR I$="i" THEN  G
O TO 6500
6030 IF I$<>"P" AND I$<>"p" THEN
 GO TO 6020
6040 CLS
6045 LET X=0: LET Y=0
6050 FOR N=1 TO NAP
6060 REM  PRINT AT X,Y; INK 7; P
APER 1;"APUESTA NUM.";N
6070 IF Y>=10 THEN  LET X=11
6080 LET X1=X: LET Y1=Y
6100 PRINT AT X,Y; PAPER 1; INK
7;"APUESTA NUM.";N
6110 FOR M=1 TO 6
6120 LET X1=X1+1: PRINT AT X1,Y1
+5; INK 2;R(N,M)
6130 NEXT M
6135 LET Y=Y+14
6140 IF Y>=25 AND X>=10 THEN  PA
USE 0: CLS : LET X=0: LET Y=0
6150 NEXT N
6152 PAUSE 0
6155 GO SUB 1000
6156 GO SUB 2000
6160 RETURN
6500 FOR N=1 TO NAP
6510 LPRINT "APUESTA NUM.";N
6520 FOR M=1 TO 6
6530 LPRINT R(N,M);"-";
6540 NEXT M: NEXT N
6550 RETURN
7000 REM PONE ORDEN NUM
7012 LET N1=1: LET M1=1
7015 LET CANT=NNUM
7020 FOR N=1 TO 2
7026 IF N=2 THEN  LET M1=1
7030 FOR M=1 TO 6
7040 LET E(N,M)=V(2*M1-N1+1)
7045 LET M1=M1+1
7046 LET CANT=CANT-1
7047 IF CANT=0 THEN  LET N1=1
7050 NEXT M
7055 LET N1=N1+1
7057 IF CANT=0 THEN  LET N1=1
7060 NEXT N
7070 FOR M=1 TO 6
7080 IF U(E(2,M))<U(E(1,M)) THEN
 LET A=E(1,M): LET E(1,M)=E(2,M
): LET E(2,M)=A
7090 NEXT M
7100 RETURN
8000 LET anterior=h(1,1): LET h(
1,1)=n(r): LET h(1,2)=veces
8010 FOR s=1 TO f-1
8020 IF v(s)=h(1,1) THEN  LET h(
1,1)=anterior: LET s=f-1: RETURN
8030 NEXT s
8040 RETURN
```





PULSE UNA TECLA PARA CONTINUAR



Q=ARRIBA A=ABAJO O=IZDA
P=DCHA N=CONFIRMAR T=TERMINAR

PIM PAM PUM

```
  2 LET r=36
 10 GO SUB 1000
 15 BORDER 1: PAPER 4: CLS : PA
PER 7
 20 GO SUB 2000
 30 GO SUB 3000
100 REM Desarrollo
105 INK 0: LET a$="   "
110 LET z=36: LET x=9: LET y=14
115 PRINT PAPER 5;AT x+1,y+1;"
"
120 PRINT PAPER 5; OVER 1;AT x,
y;a$;AT x+1,y;a$;AT x+2,y;a$: PA
USE 0: BEEP .03,30
125 PRINT OVER 1;AT x,y;a$;AT x
+1,y;a$;AT x+2,y;a$:
130 LET b$=INKEY$: LET x1=x+1:
LET y1=y+1
140 LET x=x-3*(b$="q" AND (x-3)
>-1)+3*(b$="a" AND (x+3)<21)
150 LET y=y-3*(b$="o" AND (y-3)
>4)+3*(b$="p" AND (y+3)<26)
155 IF ATTR (x+1,y+1)=96 THEN L
ET x=x1-1: LET y=y1-1: GO TO 120
160 IF (b$="n") THEN IF (SCREEN
$ (x+1,y+1)<>" ") THEN LET x1=x+
1: LET y1=y+1: GO SUB 200
170 IF b$="s" THEN GO TO 400
180 GO TO 120
200 REM Salto
205 PRINT AT x1,y1; FLASH 1; OV
ER 0;"●": PAUSE 0: BEEP .03,20:
LET b$=INKEY$
210 LET x=x-6*(b$="q" AND (x-6)
>-1)+6*(b$="a" AND (x+6)<21)
220 LET y=y-6*(b$="o" AND (y-6)
>4)+6*(b$="p" AND (y+6)<26)
225 LET z$=SCREEN$ ((x+1+x1)/2,
(y+1+y1)/2)
230 IF SCREEN$ (x+1,y+1)<>" " O
R ATTR (x+1,y+1)=96 OR CODE z$<>
0 THEN PRINT AT 0,0; FLASH 1;"
ILEGAL  ": BEEP 1,-10: LET x=x1-
1: LET y=y1-1: LET z=z+1: GO TO
250
240 PRINT AT x1,y1;" ";AT x+1,y
+1;"●";AT x+1+3*(b$="q")-3*(b$="
a"),y+1+3*(b$="o")-3*(b$="p");"
"
250 LET z=z-1: PRINT BRIGHT 1;
PAPER 0; INK 6;AT 0,0;"FICHAS: "
;z;" " AND z<10;AT 0,22; INVERSE
 1;"RECORD: ";r: RETURN
400 REM Final
405 CLS : IF z>=r THEN PRINT AT
 7,10; FLASH 1;" LO SIENTO ";AT
9,3; FLASH 0;"NO HAS BATIDO EL R
ECORD";AT 11,3;"El record sigue
siendo ";r;: GO TO 420
410 PRINT AT 8,9; FLASH 1; PAPE
R 6; BRIGHT 1;"FELICIDADES!!": L
ET r=z
415 PRINT AT 10,5;"HAS BATIDO E
L RECORD";
```

```
420 PRINT '''"   Te han quedado
";z;" fichas"
430 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"QUI
ERE JUGAR OTRA PARTIDA (S/N)?":
PAUSE 0: IF INKEY$="N" OR INKEY$
="n" THEN GO TO 9710
440 CLS : PRINT AT 10,2;"QUIERE
S VER LAS INSTRUCCIONES?": PAUSE
0: IF INKEY$="s" OR INKEY$="S"
THEN GO TO 10
450 GO TO 15
1000 REM Instrucciones
1010 PAPER 7: BORDER 1: CLS : IN
K 0
1015 PRINT AT 10,10; FLASH 1;"PI
M-PAM-PUM": PAUSE 100: CLS
1020 PRINT 'TAB 10;"PIM-PAM-PUM"
1030 PRINT '''"     El objetivo de
este juego es conseguir matar e
l mayor numero de fichas. Para m
atarlas hay quesaltar por encima
de ellas."
1040 PRINT '"     Para saltar por
encima de unaficha primero hay q
ue colocar elcuadro azul sobre l
a ficha que  va a saltar, despue
s pulsar 'N' poniendose asi la f
icha intermi-tente y, por ultimo
, pulsar la  tecla  correspondie
nte  a la di-reccion del salto."
;
1050 PRINT " Si no se pue-den ma
tar mas fichas pulsar 'E'"
1070 PRINT ''; FLASH 1;" PULSE U
NA TECLA PARA CONTINUAR "
1080 PAUSE 0: GO TO 9600
2000 REM Graficos y tablero
2005 RESTORE 9020: LET x=40: LET
y1=7
2010 FOR n=0 TO 7
2020 READ v: READ y: READ z: REA
D x1: READ z1
2025 POKE USR "f"+n,v
2030 PLOT x+n*24,y: DRAW 0,z
2035 PLOT x1,y1+n*24: DRAW z1,0
2040 NEXT n
2050 RETURN
3000 REM Colocacion fichas
3005 RESTORE 9040: FOR x=0 TO 18
STEP 3
3010 READ y: READ z
3015 FOR n=0 TO z
3020 PRINT INK 0; OVER 1;AT x,y+
3*n;"  ";AT x+1,y+3*n;" ● ";AT
x+2,y+3*n;"  "
3030 NEXT n: NEXT x: RETURN
9000 REM Datos fichas y tablero
9030 DATA 60,56,71,88,72,126,32,
119,64,120,255,8,167,40,167,255,
8,167,40,167,255,8,167,40,167,25
5,8,167,40,167,126,32,119,64,120
,60,56,71,88,72
9040 DATA 11,2,8,4,5,6,5,6,5,6,8
,4,11,2
9600 CLS : BORDER 5: BRIGHT 1
9605 FOR x=2 TO 20: PRINT PAPER
0;AT x,0;"
                  ": NEXT x
9610 PRINT PAPER 0; INK 7;AT 4,2
;"Zx Spectrum"
9615 PRINT PAPER 2;AT 6,1;"
                               "
9620 PRINT PAPER 0; INK 7;AT 9,2
;"1  2  3  4  5  6  7  8  9  0";
FLASH 1;AT 12,2;"Q"; FLASH 0;AT
12,3;"  W  E  R  T  Y  U  I  ";
FLASH 1;AT 12,26;"O"; FLASH 0;A
T 12,27;"  "; FLASH 1;AT 12,29;"
P";AT 15,3;"A"; FLASH 0;AT 15,4;
"  "; FLASH 1;AT 15,6;"S"; FLASH
0;AT 15,7;"  D  F  G  H  J  K
L";AT 18,5;"Z  X  C  V  B  "; FL
ASH 1;AT 18,20;"N"; FLASH 0;AT 1
8,21;"  M"
9625 FOR x=10 TO 234 STEP 24:
9630 PLOT x,95: DRAW INK 7;0,10:
DRAW INK 7;13,0: DRAW INK 7;0,-
10: DRAW INK 7;-13,0
9635 PLOT x+5,72: DRAW INK 7;0,1
0: DRAW INK 7;13,0: DRAW INK 7;0
,-10: DRAW INK 7;-13,0
9640 PLOT x+9,48: DRAW INK 7;0,1
0: DRAW INK 7;13,0: DRAW INK 7;0
,-10: DRAW INK 7;-13,0
9645 NEXT x
9650 PLOT 15,34: DRAW INK 7;16,0
: DRAW INK 7;0,-10: DRAW INK 7;-
16,0: DRAW INK 7;0,10
9655 FOR x=38 TO 220 STEP 24: PL
OT x,24: DRAW INK 7;0,10: DRAW I
NK 7;13,0: DRAW INK 7;0,-10: DRA
W INK 7;-13,0: NEXT x
9660 PLOT 226,24: DRAW INK 7;21,
0: DRAW INK 7;0,10: DRAW INK 7;-
21,0: DRAW INK 7;0,-10
9665 PLOT 13,148: DRAW INK 7;15,
0: DRAW INK 7;0,3: DRAW INK 7;-1
5,0: DRAW INK 7;0,3: DRAW INK 7;
15,0
9670 PLOT 34,148: DRAW INK 7;0,6
: PLOT INK 7;34,156
9675 PLOT 38,148: DRAW INK 7;0,6
: DRAW INK 7;15,0: DRAW INK 7;0,
-6
9680 PLOT 57,148: DRAW INK 7;0,6
: DRAW INK 7;15,0: PLOT 57,148:
DRAW INK 7;15,0
9685 PLOT 76,148: DRAW INK 7;0,8
9690 PLOT 79,148: DRAW INK 7;15,
0:DRAW INK 7;0,3: DRAW INK 7;-1
5,0: DRAW INK 7;0,-3: PLOT 94,15
2: DRAW INK 7;0,2: DRAW INK 7;-1
5,0
9695 PLOT 99,148: DRAW INK 7;0,6
: PLOT INK 7;99,156
9700 PLOT 104,148: DRAW INK 7;0,
6: DRAW INK 7;15,0
9705 BRIGHT 0: PRINT AT 20,0; IN
K 2;" Q=ARRIBA    A=ABAJO   O=
IZDA  P=DCHA N=CONFIRMAR  T=TERM
INAR ";AT 0,1;"PULSE UNA TECLA P
ARA CONTINUAR"; INK 0: PAUSE 0:
GO TO 15
9710 CLS : BORDER 7: PAPER 7: IN
K 0: FLASH 1: PRINT AT 10,2;"PRE
PARADO PARA OTRO PROGRAMA": FLAS
H 0: PRINT AT 12,11;"PULSE PLAY"
: LOAD ""
```



TRUCOS

EXTRALIFE

Lo más difícil en una aventura-gráfico-conversacional, es llegar a conocer las numerosas acciones que se pueden realizar. Por ello, os ofrecemos a continuación el listado en orden alfabético de los verbos que admite esta aventura, para aquellos que deseen llegar por su cuenta.

No obstante, si no lo conseguís, el próximo mes publicaremos en nuestras páginas la manera de concluir la aventura.

Verbos:

ABAJO	CERRAR	EXAMINAR	HUIR	METER	SAVE
ABRIR	COGER	FIN	INTRODUCIR	MIRAR	SOLTAR
ARRANCAR	CORRER	FORZAR	INVENTARIO	MONTAR	SUBIR
ARRIBA	DAR	FROTAR	LANZAR	NORTE	SUR
ATACAR	DEJAR	GOLPEAR	LEER	OESTE	SUSTITUIR
BAJAR	ENTRAR	GRABAR	LOAD	PREGUNTAR	TENDER
CAMBIAR	ESQUIVAR	GRAFICOS	LUCHAR	REGALAR	TEXTO
CARGAR	ESTE	HABLAR	MATAR	ROMPER	

CONSEJOS PRACTICOS

(COMO UTILIZAR LOS CARGADORES)

1. Teclear el listado que acompaña a cada artículo.

2. Grábalo en una cinta con SAVE "Nombre" LINE 0. (Donde el nombre será el título que nosotros queramos, con un máximo de 9 letras).

3. Resetea el ordenador y carga con LOAD"""" lo anteriormente grabado.

4. Contesta a las preguntas, si las hay, con S ó N.

5. Pon la cinta original desde el principio y pulsa "play" en el cassette. Espera a que la carga finalice.

6. Contesta a las preguntas si las hay con S ó N.

7. Ya puedes jugar con las mejoras elegidas.

GUIA DE SOFTWARE PARA EL SPECTRUM 128K, PLUS 2 Y PLUS 3

A PARTIR DE LA PRIMERA APARICION DEL SPECTRUM 128K, FUERON MUY POCAS LAS CASAS QUE SE DEDICARON A HACER SOFTWARE PARA ESTE MODELO, LOS PRIMEROS PROGRAMAS EN APARECER, FUERON LOS YA LEGENDARIOS, MATCH DAY y SUPERTEST.

PERO ESTO NO DURÓ MUCHO, PRONTO SE COMERCIALIZÓ EL NUEVO MODELO PLUS 2, QUE IMPULSARÍA UN POCO MÁS LA CREACIÓN DEL SOFTWARE 128K, APARECIENDO NUEVOS PROGRAMAS DE UTILIDADES INTERFACES ESPECIALES PARA ESTE MODELO.

EN CUANTO A HARDWARE, ES EL MULTIFACE 128K EL QUE HACE APARICIÓN, PERMITIÉNDONOS COPIAR CUALQUIER PROGRAMA DE 48 ó 128K EN CINTA. SUMANDO A ESTA UTILIDAD, LA POSIBILIDAD DE PONER POKES Y UTILIZAR LAS 8K DE RAM QUE TIENE EL INTERFACE. EN CUANTO AL SOFTWARE, ALGUNOS DE LOS TITULOS QUE APARECIERON, FUERON:

1. **AMAUROTE**, 128K. DISTRIBUIDO POR DRO SOFT.

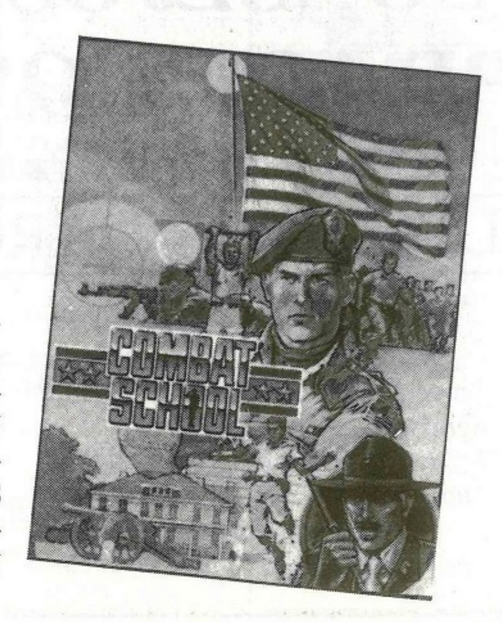
ES UN MAGNÍFICO PROGRAMA TRIDIMENSIONAL, CON MUY BUENOS EFECTOS SONOROS Y UNAS DIGITALIZACIONES (TIPO SPECTRUM POR SUPUESTO), BASTANTE SIMPÁTICAS Y BIEN REALIZADAS.

2. **AUF WIEDERSEHEN MONTY**, 128K. DISTRIBUIDO POR ERBE.

SE DIFERENCIA DE LA VERSION 48K. EN QUE ESTE POSEE UN SONIDO MUY SUPERIOR Y EN LOS EFECTOS DE VOZ QUE PRESENTA.

3. **COMBAT SCHOOL** 128K. DISTRIBUIDO POR ERBE.

LOS POSEEDORES DEL SPECTRUM 128K. QUE ADQUIERAN ESTE PROGRAMA, NO TENDRÁN QUE VOLVERSE LOCOS, CARGANDO LAS FASES SEGÚN LAS PASAN, ÉSTAS SE CARGARÁN EN DISCO-RAM, EVITÁNDONOS LA MOLESTA BÚSQUEDA DE FASES. A SU VEZ INCORPORA POR SUPUESTO UN SONIDO QUE DEJARÍA EN RIDÍCULO A CUALQUIER SPECTRUM 48K.



4. **GALLIPOLI** 128K.

ESTE PROGRAMA ES HASTA AHORA EL PRIMER ESTRATÉGICO ESCRITO PARA UN 128K. INCORPORA CIERTAS VENTAJAS QUE EN LA VERSIÓN 48K. SE ECHAN DE MENOS.

PARA QUE ESTE PROGRAMA FUNCIONE EN UN PLUS 3, TENDRÍAMOS QUE HACER UNOS PEQUEÑOS CAMBIOS:

A) DEBEREMOS PONER MERGE " ". AL COMIENZO DEL PROGRAMA.

B) PONER LIST.

C) SUSTITUIR LAS INSTRUCCIONES LOAD! "nombre POR LOAD"M: nombre

ESTO SE DEBE A QUE EL PLUS 3, ALMACENA DATOS EN DISCO-RAM DE DIFERENTE FORMA AL PLUS 2 Y AL PRIMER 128K. (LOS DEMÁS PROGRAMAS FUNCIONAN SIN TENER QUE HACER NADA, YA QUE LA CARGA SE REALIZA CON UNA RUTINA EN CÓDIGO MÁQUINA, QUE ES IGUAL PARA LOS DOS MODELOS).

5. **KNIGTH TIME.** DISTRIBUIDO POR DRO SOFT.

INCORPORA MÚSICA MULTICANAL DURANTE EL JUEGO Y AÑADE MÁS PANTALLAS.

6. **GLADIADOR DOMARK**

IGUAL QUE SU ANTECESOR PERO UTILIZA EL NUEVO CHIP DE SONIDO DEL 128K.

7. **GLIDER RIDER.**

INCORPORA EFECTOS SONOROS ÚNICAMENTE.

8. **THEY CALL ME A TROOPER.**

NO ES UN JUEGO MUY FANTÁSTICO QUE DIGAMOS, PERO SE HA HECHO EXCLUSIVAMENTE PARA EL MODELO SPECTRUM 128K.

9. **RENEGADE** 128K. IMAGINE. DISTRIBUIDO POR ERBE.

ES IGUAL QUE EL JUEGO PARA 48K. PERO INCORPORA UNA MÚSICA MULTICANAL EN CADA FASE.

10. **MATCH DAY** 128K. Y SUPERTEST 128K.

ESTOS DOS ERAN LOS PROGRAMAS QUE REGALABAN AL COMPRAR LA PRIMERA VERSIÓN DEL SPECTRUM 128K. EL MATCH DAY INCORPORABA EFECTOS DE SONIDO Y ALGUNOS SCREENS, EN LOS QUE APARECÍAN ALGUNOS PORTEROS HACIENDO PARADAS.

EN EL SUPERTEST TAMBIÉN SE INCLUÍAN ESTOS EFECTOS SONOROS Y ADEMÁS LA CARGA SE EFECTUABA EN UN ÚNICO BLOQUE.

11. **STARGLIDER** 128K.

IGUAL QUE LA VERSIÓN 48K. PERO CON EFECTOS SONOROS E INCLUÍDA LA POSIBILIDAD DE COGER MÁS ARMAMENTO.

12. **STAR PILOT.** FIREBIRD. DISTRIBUIDO POR DRO SOFT.

ADEMÁS DE LOS EFECTOS SONOROS, INCLUYE LA POSIBILIDAD DE GANAR DINERO Y PODER ADQUIRIR NUEVAS ARMAS CON LAS QUE DESTRUIR AL ENEMIGO.

13. **NEVERLY HISTORY,OCEAN**

LA HISTORIA INTERMINABLE, LA PRIMERA AVENTURA 128K.

14. **TAIPAN OCEAN.** DISTRIBUIDO POR ERBE.

15. **SIGMA SEVEN.** DURELL MATEL. DISTRIBUIDO POR ERBÉ.

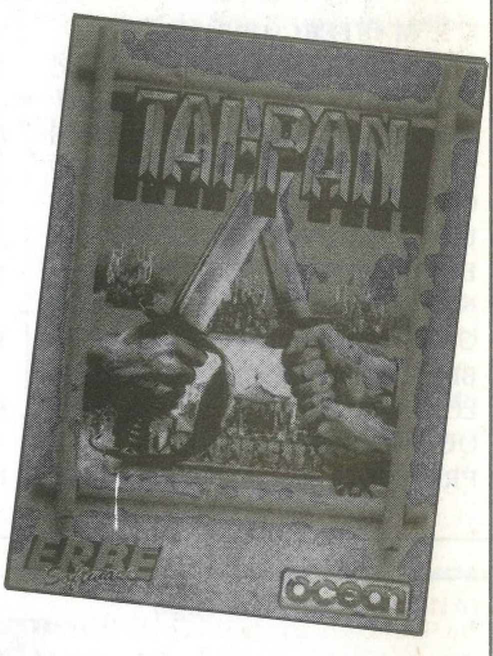
LA MEZCLA MAS INSOSPECHADA DE COMECOCOS, SIMOS Y BATALLA GALÁCTICA MEZCLADA CON UNOS PODEROSOS EFECTOS SONOROS.

16. **CIRUS** 128K.

UNO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DE 128K DE AJEDREZ.

17. **LA ABADIA DEL CRIMEN** OPERA SOFT.

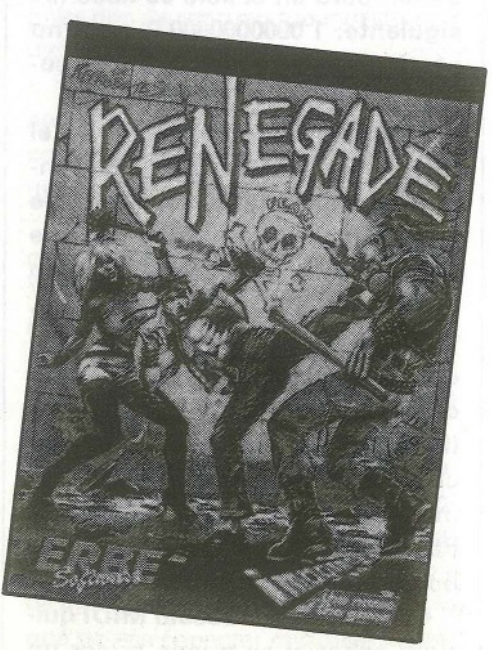
PRONTO EN NUESTRAS PANTALLAS, REALIZADO INTEGRAMENTE EN 128K SPECTRUM Y EL MEJOR PROGRAMA EN TRES DIMENSIONES PARA EL 128K.



EN CUANTO A LAS UTILIDADES 128K. PODEMOS NOMBRAR 4 DE LO MEJOR QUE HAY:

1. **WHAM** 128K. MELBOURNE HOUSE.

ES EL ÚNICO Y EL MEJOR PROGRAMA (ES DE SUPONER), PARA REALIZAR MÚSICA EN EL 128K. PERMITE EL MANEJO DE LOS TRES CANALES SIMULTÁNEAMENTE. SE PUEDEN ALMACENAR DATOS EN EL DISCORAM MIENTRAS SE PROGRAMA CON ÉL.



TAMBIÉN SE PUEDEN CREAR EFECTOS ESPECIALES.

SI POSEES UN PLUS 3, DEBERÁS SEGUIR LOS PASOS EXPLICADOS EN EL GALLIPOLI PARA ADAPTAR ESTE PROGRAMA A TU ORDENADOR, CAMBIANDO LOS LOAD!"nombre POR LOAD"M: nombre y SAVE!"nombre POR SAVE"M: nombre.

2. **ART STUDIO** 128K.

PARA DIBUJAR Y HACER DISEÑOS: ES EL MEJOR, EL MÁS SENCILLO Y EL MÁS COMPLETO DE TODOS LOS PROGRAMAS EXISTENTES TANTO PARA 48K. COMO PARA 128K.

3. **TASWORD** 128K.

EL PROCESADOR DE TEXTO. EXISTE UNA VERSIÓN PARA EL SPECTRUM PLUS 2 Y OTRA PARA EL SPECTRUM PLUS 3.

4. **ARTIST II.** 128K.

OTRO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DE DISEÑO.

5. **MASTERCOPY** 128K.

PERMITE COPIAR BLOQUES DE HASTA 65534 BYTES, PUDIENDO, COPIAR HASTA 114347 BYTES EN BLOQUES. TAMBIEN TIENE OTRAS OPCIONES BASTANTE ÚTILES, COMO PONER PAUSAS ENTRE BLOQUE Y BLOQUE, PONER SONIDO AL FINALIZAR LA GRABACIÓN, CAMBIAR EL NOMBRE DE LOS BLOQUES, CAMBIAR LOS NOMBRES DE CADA BLOQUE Y HASTA PASAR POR IMPRESORA LOS DATOS DE CADA PROGRAMA, (O BLOQUE DE DATOS).

INCORPORA TRES INSTRUCCIONES DE CARGA: HEARDLES, LOAD Y PROTECTED.

OTROS PROGRAMAS TAMBIÉN APARECIDOS PARA EL SPECTRUM 128K. SON:

RASPUTIN .... FIREBIRD

SAMANTHA FOX
ATHENA .... IMAGINE
BALL BLAZER ..... ACTIVISION
BATMAN .... OCEAN
SENTINEL .... FIREBIRD
PAWN
THE PAWN
STIFFLIT AND COMPANY .... PALACE SOFT
I OF THE MASK
ROCKY HORROR SHOW
I.C.U.P.S. .... THOR
FAIRLIGHT 2 .... THE EDGE

Luis Jorge García

BUZON SPECTRUM

Por favor, quisiera saber si para hacer algún programa en código máquina hay que poner alguna cosa especial. Si es así dígamelo. También desearía saber cómo se subraya en el ZX SPECTRUM.

José Ignacio Sarasola
TAFALLA (NAVARRA)

Antes de realizar cualquier programa en código máquina, le aconsejamos que compre un ensamblador y desensamblador. Estos dos programas los podrá encontrar en cualquier establecimiento especializado de informática.

La única forma de poder subrayar con el spectrum, es crear un juego de caracteres subrayados. De otro modo es imposible realizarlo.

Me gustaría que me esplicáseis cómo se hace para escribir en código máquina el programa publicado en el n.º 1, para pasar pantallas de color a blanco y negro. Poseo un programa que consiste en el Cargado Universal de Código Máquina, pero en él sólo se hace los siguiente: 1 0000000000 0, pero no sé cómo hacerlo con lo que vosotros publicáis.

Poseo un Spectrum + 2 y en el manual que trae la "máquina tonta" no aclara nada sobre el slot de E/S Expansión; me gustaría que me explicárais, no sólo a mí, sino también a los demás usuarios, todo lo necesario, ya que tengo leído que en él se puede conectar un cassette para grabar y reproducir (EAR y MIC) así como otras muchas cosas más y si no recuerdo mal para hacer todas esas cosas hay que darle algunas instrucciones; si podéis darlas mejor.

Con relación al zócalo MIDI quisiera saber si se puede poner un órgano que no tenga salida MIDI, y qué hay que hacer al órgano para sacarle dicha salida. Aparte del órgano, ¿qué otros instrumentos se pueden conectar?

Gabriel Aráez
BARCELONA

El programa publicado lo puede introducir en el ordenador con el título "LISTADO 2". El listado uno es igual que el 2, la única diferencia es que uno está en ensambler y otro está en BASIC.

En teoría si se puede conectar un cassette por el slot de expansión y se llevó a la práctica hace unos dos años. Pero el cassette no tuvo éxito.

No se puede colocar ningún órgano al Spectrum + 2 sin que el organo posea salida MIDI. A la salida MIDI del ordenador se puede conectar cualquier instrumento que posea MIDI.

Os escribo para que me ayudéis en tres cuestiones:

1. Desearía saber si existe algún "Cargador Universal de Código Máquina" pero en el modo 128K.

2. La segunda es respecto a juegos, si me podríais indicar cuándo aparecerán en el mercado comercial del —SOFTWARE—, el juego de "BUBBLE BOBBLE", el juego tan famosamente conocido por los salones recreativos.

3. Cuándo dedicaréis un apartado para POKES o CARGADORES un poco olvidados como EQUINOX, CAULDRON II, etc.

Alejandro Som Atienta
VALENCIA

Por el momento sólo existe Cargador Universal de C/M para la versión de 48 y 128 + 3. Te recomendamos que uses la del modo 48 ya que es la que te funcionará, a no ser que tengas un + 3.

Del juego BUBBLE BOBBLE sólo sabemos que lo comercializará DRO SOFT en los próximos meses.

Referente a los de los POKES y CARGADORES, hemos sacado recientemente la primera parte de los POKES de los juegos más famosos. Los CARGADORES de esos juegos no los poseemos, por eso damos desde aquí un aviso a todos los lectores para que nos manden trucos, pokes y mapas y cargadores que posean.

Soy poseedor de un Spectrum + 128K y no he visto en el mercado ninguno a parte del mío, por si existe alguna duda es el que trae calculadora a parte y un refrigerador acoplado en su parte derecha. Qué ventajas tiene sobre el de 48K y el Spectrum + a parte de sus 128K?

Otra pregunta es si se pueden conseguir programas culturales o de informática y dónde para mi ordenador.

Qué impresora se le puede acoplar?

José Luis García
CADIZ



Las ventajas del 128 sobre el Spectrum 43K son:

- Tiene un chip de sonido, el AY 8912, que permite manejar tres canales de sonido independientemente con 8 octavas, con lo que podrás conseguir efectos sonoros idénticos a los que producen el MSX y AMSTRAD.
- Salida MIDI, para conectar cualquier tipo de instrumento musical con dicha salida.
- Salida RS232, con ella podrás conectar cualquier impresora RS232 y comunicarte con otros ordenadores que utilicen el mismo sistema.
- Sonido por la televisión, con lo que el sonido tendrá mayor calidad.
- Disco RAM, conseguirás el doble de memoria que la versión anterior.

Con respecto a tu última pregunta, te remitimos a Microbyte y seguro que te informará detalladamente.

Puedes acoplar cualquier impresora con salida RS232. Para realizar copias gráficas, necesitarás una compatible EPSON, a no ser que dispongas de un interface CENTRONICS, con lo que podrás conectar cualquier impresora CENTRONICS.

Tengo entendido que varias marcas de ordenadores personales tienen en el mercado un buen paquete de Software de gestión.

A nivel de Spectrum ¿es posible que en un tiempo no muy lejano Vds. hayan pensado o estén trabajando en programas de estas características, que permitan a uno mismo realizar este tipo de trabajo, sin tener que recurrir a la compra de dichos programas?

Quisiera indicarles también, como segunda cuestión, que el programa del Supermuelle no funciona correctamente, ya que todo va bien hasta que cae la bola, pues el muelle no realiza su función y finaliza el juego.

J.M. Sola García
(Igualada - BARCELONA)

En primer lugar gracias por su felicitaciones. Contestando a su primera pregunta le diremos que nuestro gabinete de programadores está elaborando varios programas de gestión (nosotros preferimos llamarlos programas de "utilidades") y el primer fruto de éste trabajo ha sido el programa "FICHERO", publicado en el número 2.

Comprobando su observación, hemos visto que el programa "Super Muelle" funciona correctamente. Por lo tanto suponemos que habrá tenido algún error a la hora de teclearlo, posiblemente haya omitido alguna línea de programa, le aconsejamos que lo revise.

Quisiera saber, teniendo en cuenta que tengo un 128 plus 2 de Sinclair, cómo se ensambla a mano y si puede producir algún perjuicio al tener el ordenador mucho tiempo en marcha, por ejemplo durante cinco horas.

Joan Giménez Cabrillana
BADALONA



Para ensamblar un texto de código máquina a mano, te llevaría bastante tiempo y un montón de errores junto a un dolor de cabeza. Lo mejor que puedes hacer, es ir a una tienda de informática y pedir un ensamblador para tu ordenador.

Un Spectrum en buen estado está calculado para durar unas catorce horas sin ser desenchufado, por tanto no debes, tener miedo a dejarlo encendido bastante tiempo.

Quería preguntar, acerca del Juego de Gamestar "BASKETBALL TWO-ON-TWO", en el cual aparece en la parte posterior las indicaciones de todo lo que tiene el juego: gancho, asistencia, estrategias de ataque, defensa... etc. Y al final del todo dice: "no te olvides ver la repetición de las mejores jugadas y, como no, las estadísticas del partido". Yo no he conseguido ver ésto de ninguna manera, ya que en las instrucciones no lo indica y me gustaría saber si es posible verlo de alguna manera, o es tan solo un truco de ventas. Gracias.

Antonio Guvieses Morales
MADRID

Sentimos no poder contestar adecuadamente esta carta, pero es que no poseemos el juego de que hablas. De todos modos te aconsejamos que llames a la empresa distribuidora y allí seguro que responden a tu problema.

Soy un "Spectrómano" que tiene gran cantidad de programas listados, pero, ¡No sé cómo grabar de ordenador a cassette! Sé más o menos lo que se ha de hacer, pero me hago un lío con las conexiones ear y mic. ¿Me podríais decir cómo se graba de ordenador a cassette?

J.S.S.

¿Me podríais decir cómo se graba un listado?

Víctor M. Cervigón

Lo primero que debéis hacer es coger el cable que venía en la caja del ordenador con cuatro clavijas, dos de ellas negras y las otras dos grises. Conecta, por ejemplo, la clavija gris en la salida mic y la otra clavija gris al mic del cassette. A veces el nombre de mic aparece con otras iniciales en el cassette.

Cuando ya tengas todo ésto realizado, teclea SAVE "Nombre del programa" LINE NN, en donde sustituirás "Nombre del programa" por el nombre que le quieras dar y NN por el número de línea donde empieza a ejecutarse. Una vez escrito ésto, pulsa enter y aparecerá un mensaje en inglés. Este mensaje te dirá que pulses PLAY + REC en el cassete y acto seguido una tecla. Cuando te salga en la pantalla O.K., el programa ya estará en cinta.

TABLON ELECTRONICO

Desearía contactar con usuarios del Spectrum de 48 y 128K para intercambiar ideas, trucos, pokes y mapas. Interesados escribir a: José fuentes Carnero. C/ Vega de Arriba, 17 - 3.º D MIERES

Estoy interesado en intercambiar trucos, ideas, todo tipo de información sobre el Zx Spectrum + y contactar con usuarios del Spectrum de toda España. Escribir a: Carlos Nieves Onega. C/ Alcalde Lens, 36 - 3.º izqda. 15010 LA CORUÑA

"Se ha creado a nivel nacional un club para cambiar ideas, trucos, Pokes, programas, utilidades, etc.

Si te interesa dirígete a:

CLUB LUJO SOFT (Spectrum)
Particular Acuario 7, 4.º D
03006 ALICANTE.

Incluyendo en el interior del sobre un sello nuevo, o bien mándanos una tarjeta postal".

Intercambio juegos, datos y pokes. Tengo últimas novedades. Rubén Losada. C/ Cear Calema 4, 1.º dcha. (943) 17 10 04 VIZCAYA.

Cambio juegos, pokes, mapas y utilidades del ZX+2, etc. Tengo últimas novedades. Fco. Martínez. C/ Zubiarrie 35, 6. C Ermua (943) 17 20 42 VIZCAYA.

Vendo Spectrum + 2 con todos sus accesorios y cables, un Joystick, varios juegos y unos prismáticos de regalo. Tan sólo por 25.000 ptas. Interesados escribir a: Francisco J. Artal Gil. C/ Checa 48-50, principal dcha. 50007 ZARAGOZA.

Vendo ordenador Spectrum Plus, con cables, transformador, cassette, interface kempston y joistick Quick Shot V. También vendo/cambio programas, tengo muchos y baratos. Carlos Garnelo Merayo. Rda. Outeiro 263, 5.B, 15010 LA CORUÑA. Tel. (981) 27 41 83

PASATIEMPOS

En este montaje hay recortes de publicidad de varios juegos. Encuéntralos y envíanos la solución. Entrarás en el sorteo de 2 juegos originales para cinco acertantes.

SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS DEL NUMERO 3



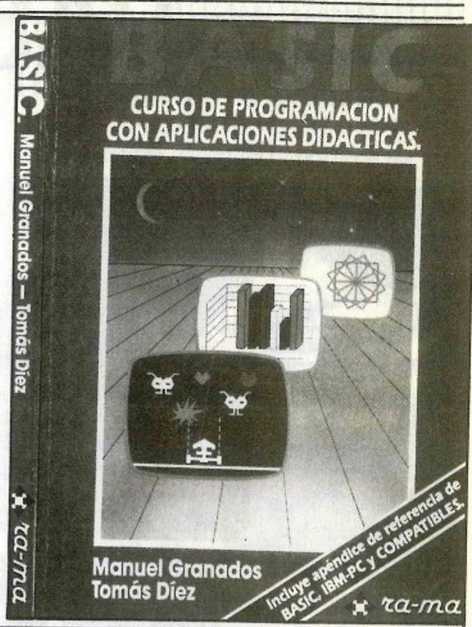
TEST: 1.-B, 2.-B, 3.-C, 4.-B, 5.-B, 6.-C.

SOPA DE LETRAS:

TAIPAN, HYSTERIA, REBEL GOODY, ATV, PHANTIS, REBEL

LIBRERIA

BASIC, CURSO DE PROGRAMACION CON APLICACIONES DIDACTICAS



M. GRANADOS y T. DIEZ.
ED. RA-MA.
160 PAG.
1987.

Este trabajo es el resultado de una serie de cursos de Informática impartido por estos dos profesores.

El libro trata del lenguaje de programación BASIC en un intento de aprovechamiento multidisciplinar.

Algunos de los puntos más destacados reflejados en el texto son:

– Sintaxis del Basic y rutinas en código máquina para procesador Z80A.
– Tratamiento didáctico de Matemáticas, Física, Química, Biología e Inglés por ordenador.
– Aprendizaje de un lenguaje de programación.
– Aproximación al mundo de la informática.
– Resolución de supuestos que abarquen: tratamiento de textos, cálculo numérico, dibujos y gráficos.

18 JUEGOS DINAMICOS PARA TU ZX SPECTRUM



P. MONSAUT.
ED. NORAY.
84 PAG.
1984.

Los juegos que se presentan en el libro, utilizan las funciones propias de un microordenador: sonido, color, gráficos de alta resolución, caracteres gráficos definidos por el usuario, etc. Por este motivo, estos programas sólo sirven para el Spectrum.

Además del propio juego, el estudio de los listados aportan numerosas técnicas de programación que son de gran utilidad para desarrollar programas propios.

Algunos de los juegos que se ofrecen, son: Exocet, Bombardeo aéreo, Ciempiés, Persecución, Slalom, Trazos, Gran premio, Campo de Minas, La pared, Numerix, Alfabeto, Robots, Sprint, Paracaidas, Bajo el cocotero, Tanque y La caza del pato.

TODO UN AÑO DE PROGRAMAS E INFORMACION

Deseo subcribirme a la Revista Spectrum durante un año por sólo 2.000 ptas., lo que equivale a comprar doce ejemplares al precio de diez (Oferta valida sólo para España)

Nombre y apellidos: ....
Dirección: .... Tfno.: ....
Localidad: .... C.P.: .... Provincia: ....

Forma de pago: Contra reembolso: ☐ Giro Postal N.° .... ☐ Cheque N.° ....

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a: Mundo Spectrum, Tomás López, 3-6.° 28009 MADRID



MASTER GAMES

ALONSO DEL BARCO, 9
28012 MADRID

TLFS. 467 09 00 - 467 01 11

SPECTRUM	P.V.P.
SHOW JUMPING	399
WHO DARES WINS II	399
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399
WINTER GAMES	450
BREAK THRU	450
XEVIOUS	450
CORTOCIRCUITO	450
BATMAN	450
DONKEY KONG	450
GREAT ESCAPE	450
MIAMI VICE	500
STREET HAWK	500
SABOTEUR	500
WAR	500
WEST BANK	500
BRUCE LEE	500
SIGMA 7	500
ENEGMA FORCE	500
SPY HUNTER	500
FRANKIE GOES TO H.	500
CAMELOT WARRIORS	500
COMET GAME	500
V	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
OLE TORO	500
CAULDRON II	500
NODES OF YESOD	500
FUTURE KNIGHT	500
FROST BYTE	500
COCHE FANTASTICO	500
ROCKY	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
POLE POSITION	500
STAINLESS STEEL	500
COBRAS ARC	500
ABU SIMBEL	500
ANTIRIAD	500
RAMBO	500
REGRESO AL FUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
GHOSTBUSTERS	500
ALIENS	500
WINTER SPORTS	500
MASK	875
TRIAXOS	875
NIGHTMARE RALLY	875
NINJA HAMSTER	875
SLAP FIGHT	875
STARFOX	875
CORRECAMINOS	875
EL CID	875
007 ALTA TENSION	875
SIDEWIZE	875
CHALLENGE OF THE GOBOT	875
DRUID	875
HYBRID	875
CENTURIONS	875
W. S. BASKETBALL	875
RED LED	875
REBEL STAR	875
ELBALLBREAKER	875
STOP BALL	875
COBRA	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
FIST II	875
TRAP DOOR II	875
GAME OVER	875
KINETIX	875
FREDDY HARDEST	875
SENTINEL	875
FERNANDO MARTIN	875
EMPIRE	875
SUPER SOCCER	875
TERRA CRESTA	875
GUN RUNNER	875
MUTANTS	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
MARIO BROS	875
TRANTOOR	875
MISTERIO DEL NILO	875
BLACK MAGIC	875
SALOMONS KEY	875
DRAGONS LAIR II	875
THRONE OF FIRE	875
FINAL MATRIX	875
SPIRITS	875
ZYNAPS	875
JACK THE NIPPER II	875
HYSTERIA	875
TAIPAN	875
DESPERADO	875
METROCROSS	875
ALIEN EVOUTION	875
DEATH WISH 3	875
WIZBALL	875
CONVOY RAIDER	875
SURVIVOR	875
EXOLON	875
ATHENA	875
INSPECTOR GADGET	875
PHANTIS	875
SAMURAI TRILOGY	875
SUPERCYCLE	875
RANARAMA	875
STAR DUST	875
INDIANA JONES	875
HEAD OVER HEELS	875
BEST OF 3D	875
DON QUIJOTE	875
TANK	875
SABOTEUR II	875
MEGACORP	875
RENEGADE	875
GUADALANAL	875
INFILTRATOR	875
GHOST & GOBLINS	875

SPECTRUM	P.V.P.
IMPLOSION	875
CUERPO HUMANO	875
ACE	875
SPACE SUTTHLE	875
EXOLON	875
GAUNTLET	875
COMMANDO	875
TRAP DOOR	875
ENDURO RACER	875
NOSFERATU	875
HIGH FRONTIER	875
SNOOKER (BILLAR)	875
BASKET TWO ON TWO	875
BOMB JACK	875
SUPERSPRINT	875
POPEYE	875
WONDER BOY	875
FIFTH CUADRANT	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
TRIO (HIT PACK)	875
QUARTET	875
YOGUI BEAR	875
STARBYTE	975
REX HARD	975
LAST MISION (OPERA)	975
COSA NOSTRA	975
GOODY	975
NUCLEAR BOWLS	975
4 SUPER 4	1.200
STIFFLIP & CIA ·	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
STEAR WARS	1.200
BARBARIAN	1.200
LEADER BOARD	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
1942	1.200
HYDROFOOL	1.200
JAIL BREAK	1.500
DEATHSCAPE	1.500
NEMESIS	1.500
DOGHFIGHT	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX PACK (+ DUET)	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.500
GAME SET & MATCH	2.900
EL LINGOTE	3.500
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
TRAILBLAZER	295
FUTURE KNIGHT	295
REVOLUTION	295
KETTLE	399
WHO DARES WINS II	399
WINTER GAMES	450
ARKANOID	450
BATMAN	450
CORTOCIRCUITO	450
DONKEY KONG	450
BREAK TRHU	450
GREAT ESCAPE	450
XEVIOUS	450
REGRESO AL FUTURO	500
GOLPE EN L. P. CHINA	500
HOWARD EL PATO	500
HACKER	500
ALIENS	500
B. M. BOXING	500
WINTER SPORTS	500
EDEN BLUES	500
GHOSTBUSTERS	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
BEACH HEAD II	500
GET DEXTER	500
PACIFIC	500
MATCH DAY	500
ANTIRIAD	500
WAR	500
STAINLESS STEEL	500
DECATHLON	500
WEST BANK	500
RAMBO	500
TURBO SPIRIT	500
CAMELOT WARRIORS	500
SGRIZAM	500
OLE TORO	500
CRAY 5	500
CAULDRON II	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
MIAMI VICE	500
EXPLODING FIST	500
COCHE FANTASTICO	500
BRUCE LEE	500
ROCKY	500
TURBO	500
HYBRID	875
CENTURIONS	875
STOP BALL	875
THE SENTINEL	875
DRUID	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
STARFOX	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
RED LED	875
NINJA HAMSTER	875
EL CID	875
HEAD OVER HEELS	875
ZYNAPS	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
SPIRITS	875
SABOTEUR II	875
THE FINAL MATRIX	875
007 ALTA TENSION	875

AMSTRAD	P.V.P.
CONVOY RAYDER	875
COBRA	875
UCHI MATA	875
DEATH WISH 3	875
PULSATOR	875
GAME OVER	875
FERNANDO MARTIN	875
EXPRESS RAIDER	875
RANARAMA	875
DRAGONS LAIR II	875
DON QUIJOTE	875
NONAMED	875
MAG MAX	875
TAIPAN	875
METROCROSS	875
SAMURAI TRILOGY	875
MARIO BROS	875
SLAP FIGHT	875
WIZBALL	875
MUTANTS	875
CORRECAMINOS	875
TANK	875
SIGMA 7	875
PALITRON	875
MARTIANOIDS	875
MISTERIO DEL NILO	875
WARLOCK	875
RYGAR	875
TRANTOOR	875
STAR DUST	875
INDIANA JONES	875
PHANTIS	875
DESPERADO	875
FREDDY HARDEST	875
MEGACORP	875
SALOMONS KEY	875
SURVIVOR	875
RENEGADE	875
EXOLON	875
TENSIONS (POKER)	875
BOMB JACK	875
PINBALL WIZARD	875
SPINDIZZY	875
QUARTET	875
ENDURO RACER	875
GUADALCANAL	875
BASKET TWO ON TWO	875
HIGH FRONTIER	875
WONDER BOY	875
SUPERSPRINT	875
STAR GRAPH	875
FRIGHTER PILOT	875
NOSFERATU	875
COMMANDO	875
INFILTRATOR	875
INFODROID	875
SNOOKER (BILLAR)	875
ACE	875
GAUNTLET	875
FIFTH QUADRANT	875
KINETIK	875
GHOST & GOBLINS	875
COSA NOSTRA	975
GOODY	975
REX HARD	975
MISSION	975
GRAND PRIX 500 CC	975
CHARLY DIAMS	975
STARBYTE	975
TENNIS	975
LAST MISION (OPERA)	975
PACK MOSTRUO	1.200
LEADER BOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
ACE OF ACES	1.200
4 SUPER 4	1.200
HUNTER KILLER	1.200
DAMBUSTERS	1.200
CESSNA OVER MOSCOW	1.200
IKARI WARRIOR	1.200
HYDROFOOL	1.200
CHAMPIONSHIP WATERSKING	1.200
PROHIBITION	1.200
PAPERBOY	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DOGFIGHT 2186	1.500
DEATHSCAPE	1.500
NEMESIS	1.500
JAIL BREAK	1.500
SIX PACK + DUET	1.750
SIX PACK II	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.000
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.900
EL LINGOTE	3.500
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO)	975
AMSTEST (CHEQUEO)	975
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
SOCK - AID (CONTROL DE STOCK)	975
FOND EDITOR	975
MUSIC MAESTRO	975
AMSBASE	975
1X2 QUINIELAS	1.500
CONTABILIDAD DOMESTICA	1.500
DRAUGHTSMAN (DISEÑO GRAFICO)	1.500
MONITOR CODIGO MAQUINA	1.500

COMMODORE	P.V.P.
WHO DARES WINS II	399

COMMODORE	P.V.P.
CORTOCIRCUITO	450
GREAT ESCAPE	450
DONKEY KONG	450
TERRA CRESTA	450
ARKANOID	450
BREAK TRUH	450
XEVIOUS	450
KNIGHT GAMES	500
V	500
SUPERSTAR PING PONG	500
ROCKN LUCHA	500
GYROSCOPE	500
KONAMI PING PONG	500
COCHE FANTASTICO	500
MIAMI VICE	500
RAMBO	500
ALLEYKAT	500
SPY HUNTER	500
EXPLODING FIST	500
ANTIRIAD	500
SABOTEUR	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
TOUR DE FRANCIA	500
HOWARD EL PATO	500
ROAD RACE	500
REGRESO AL FUTURO	500
ALIENS	500
B. M. BOXING	500
GHOSTBUSTERS	500
BASEBALL	500
WORLD CUP CARNIVAL	700
DOUBLE TAKE	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
INFODROID	875
ENLIGHTMENT (DRUID II)	875
HINETIK	875
TRIAXOS	875
THANATOS	875
STARFOX	875
REBEL	875
THE SENTINEL	875
RED LEAD	875
HYBRID	875
CENTURIONS	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
SIDEWIZE	875
DRUID	875
DRAGONS LAIR II	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
KRAKOUT	875
WATER POLO	875
RAMARAMA	875
ZYNAPS	875
DELTA	875
FREDDY HARDEST	875
GAME OVER	875
ARMY MOVES	875
CONVOY RAIDER	875
WEST BANK	875
RENEGADE	875
TAI PAN	875
SALOMONS KEY	875
SAMURAI TRILOGY	875
CALIFORNIA GAMES	875
METROCROSS	875
DEATH WISH 3	875
MARIO BROS	875
007 ALTA TENSION	875
SLAP FIGHT	875
EXOLON	875
WIZBALL	875
TANK	875
MUTANTS	875
DECEPTOR	875
MEGA APOCALYPSE	875
CORRECAMINOS	875
INDIANA JONES	875
PITSTOP II	875
SUPER CYCLE	875
EXPRESS RAIDER	875
COBRA	875
DON QUIJOTE	875
FIST II	875
MAX TORQUE	875
HIGH FRONTIER	875
BASKET TWO ON TWO	875
SPACE SHUTTLE	875
ENDURO RACER	875
QUARTET	875
WONDER BOY	875
SUPERSPRINT	875
INFILTRATOR	875
X-15	875
INT. KARATE +	875
GAUNTLET	875
GUADALCANAL	875
WINTER GAMES	875
CAMELOT WARRIORS	875
DRAGONS LAIR I	875
SPACE SUTHLE	875
FLIGHT DECK	875
VIERNES Y 13	875
IRIDIS OC	875
YOGUI BEAR	875
SNAP DRAGON	875
TRAP DOOR II	875
ACE	875
SNOOKER (BILLAR)	875
BOMB JACK	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINS	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
FIFTH QUADRANT	875
SPIRTFIRE 40	875
TRIO	875
NOSFERATU	875
LIVINGSTON SUPONGO	975
STIFLIP & CIA	1.200

COMMODORE	P.V.P.
STAR WARS	1.200
STAR PAWS	1.200
THE LAST NINJA	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DEATHSCAPE	1.500
TRACK & FIELD	1.500
DOGHFIGHT 2187	1.500
ALIENS (USA VERSION)	1.500
NEMESIS	1.500
JAIL BREAK	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX HIT PACK + DUET	1.750
ALINEADOR DE CABEZALES	2.000
ALBUM DE PLATINO	2.000
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTE)	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500
EL LINGOTE	3.500
ACROJET	1.200

MSX	P.V.P.
BATMAN	450
WINTER GAMES	450
SURVIVOR	450
DONKEY KONG	450
SPIRITS	450
COLT 36	450
HEAD OVER HEELS	450
ARKANOID	450
UCHI MATA	450
OH SHIT	500
FIREHAWK	500
DRAW AND PAINT	500
CHOPER 1	500
FORMULA 1	500
SEAKING	500
POKER	500
PYRAMID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
PASTFINDER	500
TRAILBLAZER	500
MAPGAME	500
THE WALL	500
JACK THE NIPPER	500
GUNFRIGHT	500
ALIEN 8	500
FUTURE KNIGHT	500
JET SET WILLY	500
SHOW JUMPER	500
BOUNDER	500
WALKYR	500
KNIGHT LORE	500
DESOLATOR	875
ABU SIMBEL	875
CAMELOT WARRIORS	875
GROGS REVENGE	875
STOP BALL	875
LAS 3 LUCES DE G.	875
CYBERUN	875
BUBLER	875
MISTERIO DEL NILO	875
007 ALTA TENSION	875
MARTIANOIDS	875
DESPERADO	875
STAR DUST	875
ARQUIMEDES XXI	875
ROCKY	875
PHANTIS	875
COBRAS ARC	875
NONAMED	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
DEATH WISH 3	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
PHANTOMAS II	875
PENTAGRAM	875
FERNANDO MARTIN	875
KRAKOUT	875
BALLBLAZER	875
THING BOUNCES BACK	875
AVENGER	875
HOWARD EL PATO	875
SPACE SHUTTLE	875
DECATHLON	875
ALIENS	875
SPIRTFIRE 40	875
GAUNTLET	875
WINTER EVENTS	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
BOULDER DASH II	875
SNOOKER (BILLAR)	875
BOULDER DASH I	875
DYNAMITE DAM	875
CHORD Q (32K)	975
WINTER OLYMPICS	975
MUTANT MONTY	975
TURBO CHESS	975
CHOCK AND POP	975
STAR SEEKER	975
LAZY JONES	975
SORCERY	975
SUPERBOWL	975
WHO DARES WINS II	975
EUROPEAN GAMES	975
3D KNOCKOUT	975
COSA NOSTRA	975
ABADIA DEL CRIMEN	975
STARBYTE	975
LAST MISION (OPERA)	975
GOODY	975
MISTERIO DEL NILO	975
INTERNATIONAL KARATE	975
DEMONIA	975
PACK MONSTRUO	1.200
ACE OF ACES	1.200

MSX	P.V.P.
DAMBUSTERS	1.200
10TH FRAME	1.200
ALBUM DE PLATINO	1.700
KNIGHT COMMANDER	2.300
EL LINGOTE	3.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P
PENGUIN ADVENTURE	4.500
NEMESIS	4.500
GAME MASTER	4.500
KNIGHTMARE	4.500
LOS GOONIES	4.500
NEMESIS 2	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
Q BERT	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
HYPER RALLY	4.500
GREEN BERET	4.500
METAL GEAR (MSX2)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900
DESARROLLO QH	5.800
DESARROLLO 1X2	5.800
MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSX2)	7.900
MILLERGRAPH (DISEÑADOR GRAFICO)	9.900
MEMORYMILLER (AMPLIACION A 64K)	11.900

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
EXPLODING FIST + F. WARRIOR	1.500
DRAGONS LAIR II	1.500
WORLD CUP CARNIVAL	1.500
DRAGONS LAIR I	1.500
CUERPO HUMANO	1.500
LAST MISSION	2.000
GOODY	2.000
LIVINGSTON SUPONGO	2.000
COSA NOSTRA	2.000
SIR FRED	2.250
CORRECAMINOS + SALOMONS KEY	2.250
REX HARD	2.250
DON QUIJOTE + PHANTIS	2.250
STARBYTE	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
S. TRYLOGY + THING BOUNCES BACK	2.250
BASKET TWO ON TWO	2.250
MISSION	2.250
CHARLY DIAMS	2.250
ENDURO RACER	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
SUPER SPRINT	2.250
BOB WINNER	2.250
WONDER BOY	2.250
QUARTET	2.250
HYDROFOOL	2.250
TRIO (HIT PACK)	2.250
JAIL BREAK	2.250
NEMESIS	2.250
PROHIBITION	2.250
CH. WATERSKING	2.750
HIT PACK (4 EXITOS)	2.750
DINAMIC DISC PACK	2.750
SIX PACK + DUET	2.750
PAPERBOY	2.750
FLUNKY	2.750
GAME SET & MATCH 10 DEPORTES)	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

ZX PLUS 3 DISCOS	P.V.P.
REX HARD	2.250
FREDDY + PHANTIS	2.250
QUIJOTE + MEGACORP	2.250
STAR RAIDERS II	2.250
SIR FRED	2.250
STARBYTE	2.250
4 DINAMIC EXITOS	2.500
LOS 40 PRINCIPALES	2.500
PROHIBITION	2.750
GAME SET AND MATCH 10 DEPORTES	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

CONSOLA SEGA	P.V.P.
CONSOLA SEGA + 2 STICK + HANG ON	26.900
LIGHT PHASER PARA SEGA + 1 JUEGO	11.900
3D GLASSES + 3 JUEGOS	11.900
CONTROL STICK	2.900
TARJETA 256K	2.900
CARTUCHO 1 MEGA	4.500
CARTUCHO 2 MEGAS	4.900

JOYSTICK	P.V.P.
ZERO ZERO STANDAR	1.900
ZERO ZERO ESPECIAL AMSTRAD	1.900
ZERO ZERO ESPECIAL SPECTRUM + 2	1.900
QUICKSHOT I	995
QUICKSHOT II	1.195
QUICKSHOT V	1.475
SPEED KING KONIX	2.595
PHASER ONE	3.300
TERMINATOR	3.900

COMMODORE Y COMPLEMENTOS	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	4.900

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO O POR CORREO

NOMBRE ______

APELLIDOS ______

DIRECCIÓN COMPLETA ______

TELÉFONO ______

FORMA DE PAGO: TALÓN GIRO CONTRA REEMBOLSO

ORDENADOR	TÍTULO	PRECIO
TITULOS GRATIS		
GASTOS ENVÍO		200
	TOTAL	

NOVEDADES 88

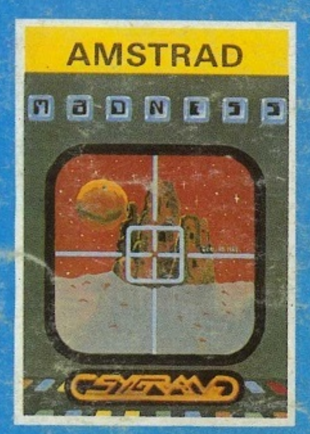
SYGRAN, S. A.





DISPONIBLE

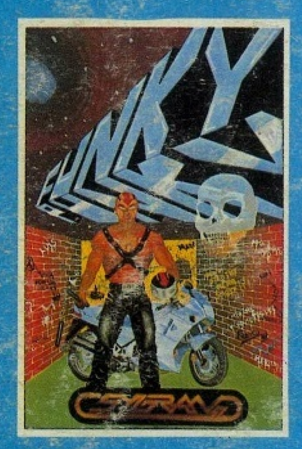
SPECTRUM
MSX

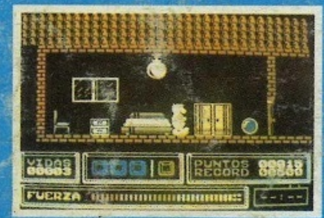




DISPONIBLE

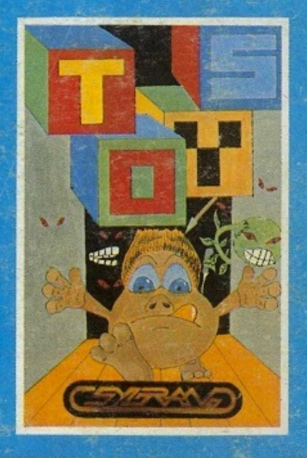
AMSTRAD





DISPONIBLE

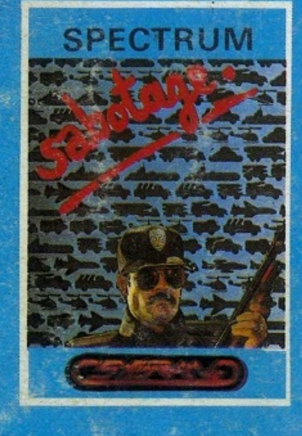
SPECTRUM
MSX





DISPONIBLE

AMSTRAD





DISPONIBLE

SPECTRUM
MSX

AMSTRAD Y SPECTRUM DISPONIBLES EN DISCO Y CASETE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO:

SYGRAN, S. A.

POL. INDUSTRIAL VALDONAIRE - NAVE 321
HUMANES (MADRID)
TELEF. 615 48 38

500 pelas